BRAVO
ÖS 38 · sfr 4,70 · Lire 6.700 · hfl 5,50 · bfr 110
Ptas 580 · FF 21,50 · Dr 1.150 · SIT 750
Nr. 9 September 2000 DM 4,50

BRAVO SCREENFUN

Mehr Spaß am Bildschirm

TEST UND SUPER POSTER
POKÉMON SNAP

DVD
Gute Laufwerke für wenig Geld

EXKLUSIV!
ファイナルファンタジーIX
Final Fantasy IX
in Japan für Euch durchgespielt

Parasite Eve II
Besser als Resident Evil?

Hammerharte Games
Wrestling

Die neue Formel-1-Referenz
Grand Prix 3

Spiel, Satz und Sieg auf Dreamcast
Virtua Tennis

SMS
Tipps & Tricks für Checker

4 394316 204501 09

Spiele · Tipps · Software · Hardware · Kino · TV · Connections · BRAVO SCREENFUN

Trix: Diablo II & Metal Gear Solid GBC · Test: Windows Millennium

Die OLYMPISCHEN SPIELE – wie's wirklich war!

25 UNSCHLAGBARE MOTIVE!
JETZT EIN ASTERIX- UND OBELIX-STICKER
IN JEDEM DUPLO UND HANUTA.

© 2000 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ/
GOSCINNY-UDERZO
LIZENZ DURCH AGENTUR FUCHS, STUTTGART

100M DER HERREN

Wir befinden uns im Jahr 2000 n. Chr. Die ganze Welt redet von den Olympischen Spielen. Die ganze Welt? Nein, denn da gibt es immer noch dieses gallische Dorf, das sein eigenwilliges Leben lebt und angeblich sogar die olympischen Disziplinen erfunden hat. Mehr oder weniger zufällig – aber auf jeden Fall mit viel Spaß.

Poster zum Einkleben der Sticker liegen im Handel aus. Sollte der Vorrat verbraucht sein, kann man das Poster für DM 0,50 Bearbeitungsgebühr und DM 3,– Rückporto in Briefmarken beim Ferrero Bilderdienst, Kennwort „Asterix", 63049 Offenbach, bestellen. Unter derselben Adresse gibt's fehlende Serienbild-Motive (1–25) für DM 0,10 Bearbeitungsgebühr pro Stück und DM 1,10 Rückporto in Briefmarken.

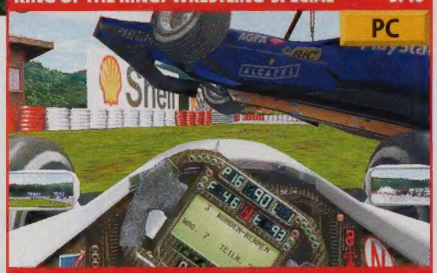
© FERRERO 2000

INHALT 9/00

Spiele ...und mehr

„FF IX": Magie, Mukkis und Mut – Japans Spieler steuern Zidane & Co. durch tolle Abenteuer

KING OF THE RING: WRESTLING-SPECIAL S. 10



GRAND PRIX 3 S. 22

VIRTUA TENNIS S. 24

POKÉMON SNAP S. 26

PARASITE EVE II S. 28

ANGESPIELT

4 **Final Fantasy IX**
Der Höhepunkt der Serie: Lass Dich verzaubern...

6 **Spiele für die Playstation 2**
Bald landet die neue Sony-Konsole – für die Hersteller Konami viel vorhat: Zone of the Enders, Metal Gear Solid 2, ESPN X-Games Snowboarding, International Superstar Soccer, Red, Ephemeral Fantasia

8 **Pizza Connection 2**
Bau ein Imperium mit Stinkbomben & Kakerlaken

9 **No One Lives Forever, Sanity, F355 Challenge**
...und wichtige Spiele-Erscheinungstermine

CHARTS

18 SCREENFUN-Leser haben entschieden: Das sind die angesagten Spiele!

CHECK *Alle Spiele alphabetisch*

20 So bewertet BRAVO SCREENFUN
42 **Bundesliga Stars 2001**
34 **Chase the Express**
44 **Cultures: Die Entdeckung Vinlands**
40 **Deep Fighter**
43 **DSF Surf Riders**
22 **Grand Prix 3**
38 **Grind Session**
36 **Icewind Dale**
45 **MoHo**
32 **Nightmare Creatures II**
28 **Parasite Eve II**
26 **Pokémon Snap**
Plus: alle 63 Monster als Schnappschüsse auf dem Heftposter!
45 **RC Revenge**
30 **TOCA World Touring Cars**
41 **Vib-Ribbon**
24 **Virtua Tennis**
39 **Wacky Races**
47 **Weitere Spiele und Umsetzungen**
48 **Gut & billig** Spiele-Klassiker für wenig Geld

HARDWARE

83 **Know-how**
So funktioniert ein DVD-Laufwerk

84 **DVD Superstar**
Im Test: acht DVD-ROM-Laufwerke ab 250 Mark

88 **Megabild mit dem Projektor**
Spiele & Filme auf die Wand daheim beamen

90 **Schnäppchenliste**
Gute und günstige Hardware für PC und Konsolen

SOFTWARE

92 **Windows Millennium Edition**
Was ist neu am Nachfolger von Windows 98?

94 **Spürnasen gesucht!**
Fünf Freunde, TKKG... Detektiv-CD-ROMs im Test

96 **Der „Chicken Run"-Bildschirmschoner**
So einfach baust und installierst Du ihn!

CONNECTIONS

98 **Alles über SMS**
Handy-Kurs, Teil 4: Faxversand & Operator-Service

100 **Handy-News**
Die neusten Infos, Extras, Tricks & WAP-Tipps

102 **Meinungsportale im Internet**
Gib Deine Meinung ab und verdiene Geld damit

104 **Surftipps und Eure Internet-Charts**

KINO/TV

106 **X-Men**
Der Kult-Comic als Film: Mutanten jagen Menschen

109 **Road Trip**
Seitensprung auf Video: Witziger Wettlauf ums Tape

110 **Taxi Taxi**
Crazy Taxifahrer gibt Gas und bremst Gangster aus

112 **Die wichtigsten Kinofilme des Monats**

115 **Topaktuell auf Video & DVD**

116 **Digimon – TV-Serie, Comic, Sites & Spiel**
Konkurrenz für Pokémon: 200 neue Knuddelmonster

118 **Futurama & Die Simpsons**
Kennzeichen Glubschauge: die Kultserien im Paket

120 **TV-Highlights** im August/September

SPECIAL

10 **Ring frei!**
Wrestling für Konsolen-Fighter. Ein Rundumschlag

16 **Pokéwahn – Da siehst Du Gelb!**
Skateboard, Nudeln, Pokénopoly: Alles für den Kult

122 **Unterwegs im Live Taxi in Berlin**
Live im Internet: Fußballer Michael Preetz steigt ein

RUBRIKEN

12 **News** Neuer SCREENFUN-Award, Infos & Trends
124 **Fun** Witze, Rätsel, Comic
126 **Leserbriefe & SCREENFUN-Service**
127 **Impressum**
130 **Gewinne satt** Der SCREENFUN-Jackpot

Megaviel Speicherplatz bietet die DVD. Wir haben acht gute DVD-ROM-Laufwerke ab 250 Mark getestet – ab Seite 84

9/00 TRIX ab Seite 51

ZUM SAMMELN!

für alle aktuellen Systeme

Alle Tipps getestet!

Alle Passcodes & Cheats in diesem Heft wurden überprüft und funktionieren!

TIPPS & TRIX

SCREENFUN bietet Euch Tipps und Lösungen zu Spielen an – diesmal zu „Vagrant Story", „Metal Gear Solid" (GBC), „Crazy Taxi" u.v.a.

Nutzt zusätzlich den Service »Trix per Fax«, die fixe Hilfe für akute Spielprobleme. Rund um die Uhr, 7 Tage in der Woche, schneller als ein Brief (s. S. 51 und 126). Oder schickt Eure Spiele-Fragen (mit Systemangabe) per Postkarte an:

BRAVO SCREENFUN »Trix per Post«
Postfach 200221, 80002 München
Die gewünschte Lösung wird Euch dann schnellstmöglich zugeschickt.

BRANDHEISS: DIABLO II S.52

FINAL FANTASY IX

Seit 7. Juli erfreut man sich in Japan an „FF IX". Auch unser Kontaktmann im Land der aufgehenden Sonne hat Zidanes Abenteuer durchgespielt und ist begeistert.

Zidane (l.) hat ein Auge auf die schöne Garnet (r.) geworfen

Die Hintergrundgrafiken sind an Detailvielfalt kaum zu überbieten

Es ist was faul im Reiche Alexandria: Seine Herrscherin, Königin Brahne, gibt sich in letzter Zeit ungewohnt kriegslüstern. Die Theatertruppe und Diebesbande um Zidane Tribal soll darum Brahnes Töchterlein entführen. Doch nicht um Lösegeld zu erpressen! Nein, man erhofft sich, von Prinzessin Garnet die Ursache für die hässliche Gesinnung der Königin zu erfahren.

In einem Flugschiff, das als Theaterbühne dient, dringen der Dieb Zidane und seine Kumpane zum Palast vor. Nach einem wilden Schwertkampf wird Prinzessin Garnet auf das Schiff gebracht. Doch was passiert? Statt um die entführte Tochter zu bibbern, lässt Königin Brahne ihre Kriegsmaschinerie auf die Kidnapper los.

Zwar gelingt den angeschlagenen Helden die Flucht, doch letztlich stürzen sie in einem Wald ab. Im Schutz des Blätterdachs sucht die Truppe den König von Lindbulm auf – Garnets Onkel Cid. Der besorgte Verwandte hat die ganze „Entführung" inszeniert.

Königin Brahne treibt derweil ihre Kriegsspielchen munter weiter. **Garnet glaubt jedoch immer noch an das Gute in ihrer Mutter und macht sich heimlich auf den Rückweg. Ein Fehler! Brahne nimmt ihre Tochter gefangen und will sie töten, um an deren magische Fähigkeiten zu kommen.** Ein Plan, den Zidane und Co. gerade noch vereiteln können und der mit Brahnes Ausscheiden aus dem Spiel endet...

Garnet, nun frisch gebackene Herrscherin über Alexandria, sieht sich jedoch gleich einer neuen Bedrohung

Wie schon im achten Teil lassen sich mächtige Guardians („Shokanju" genannt) heraufbeschwören

Charaktere

Zidane Tribal: Der freundliche Dieb verguckt sich in die schöne Garnet

Garnet Til Alexandros 17th: Die Prinzessin ist die Schlüsselfigur des Abenteuers

Eiko Carol: Das clevere Mädel ist Expertin in Sachen Zaubersprüche

Quina Quen: Koch mit Leib und Seele, sucht immer nach neuen Rezepten

Beim „Active Time Event" verfolgst Du die Handlungen anderer Charaktere

Stimmige Atmosphäre: Prinzessin Garnet wird entführt, doch es ist alles nur Theater

Beeindruckend: Verwandelt sich eine Figur, zucken Blitze über den Bildschirm

Der Anfang

Hervorragende Sequenzen treiben die Story voran. Besonders eindrucksvoll: die Entführung von Prinzessin Garnet und der folgende Kampf

INFO

n.e. = nicht erschienen

Die „FF"-Historie

Titel	System			
Final Fantasy	NES	1987	1990	n.e.
Final Fantasy II	NES	1988	n.e.	n.e.
Final Fantasy I & II	NES	1994	n.e.	n.e.
Final Fantasy III	NES	1990	n.e.	n.e.
Final Fantasy IV	SNES	1991	1991 (als FF II)	n.e.
Final Fantasy V	SNES	1992	n.e.	n.e.
Final Fantasy VI	SNES	1994	1994 (als FF III)	n.e.
Final Fantasy VII	PS / PC	1997 / n.e.	1997 / 1998	1997 / 1998
Final Fantasy Tactics	PS	1997	1998	n.e.
Final Fantasy VII Internationale Version	PS	1997	n.e.	n.e.
Final Fantasy VIII	PS / PC	1999 / 2000	1999 / 2000	1999 / 2000
Final Fantasy Collection (FF IV, V und VI – in den USA nur FF V und VI)	PS	1999	15. Oktober 1999 (als Final Fantasy Anthology)	n.e.
Final Fantasy IX	PS	7. Juli 2000	Oktober 2000	Anfang 2001
Final Fantasy X	PS2	Frühjahr 2001	unbekannt	unbekannt
Final Fantasy XI	PS2, PC	Sommer 2001	unbekannt	unbekannt
Final Fantasy Movie	Kino	unbekannt	Sommer 2001	unbekannt

Garnet und Zidane planen den Aufbruch zum äußeren Kontinent, um dort Mittel und Wege gegen Kujas böse Macht zu finden

Entführung geglückt – Flucht misslungen: Dieb Zidane und Prinzessin Garnet stürzen mit ihrem Flugschiff ab

Garnet glaubt an das Gute in ihrer Mutter. Ein Fehler – sie wird gefangen genommen und soll geopfert werden

Der mächtige Finsterling Kuja steckt hinter allem Unheil. Wird es Zidane gelingen, ihn zu stoppen?

Adelbert Steiner: Der sture Ritter gibt alles, um die Prinzessin zu beschützen

VIVI Orniter: Ein sensibler Magier mit unbekannter Herkunft

Freija Crescent: Diesen weiblichen Drachenritter umgibt ein Geheimnis

Salamander Coral: Ein Einzelgänger, der nur sich und seinen Fähigkeiten vertraut

Endlich wieder dabei: viele Bonus-Spielchen, in denen Du wertvolle Infos und Gegenstände erhältst – hier ist das Kartenspiel zu sehen

gegenüber. Kuja, ein geheimnisvoller und schier übermächtiger Magier, greift das Reich an und legt als persönliche Visitenkarte die Hauptstadt in Schutt und Asche. Was kann die Welt nur vor diesem Bösewicht retten? Die Antwort liegt in Deinen Händen, denn die gespannte Vorfreude wollen wir natürlich nicht schon vorab killen!

Nur so viel: In einem halben Jahr kommt das Spiel aus Japan. Dann dürfen auch die hiesigen Rollenspiel-Fans in das neue Square-Epos eintauchen. Und das ist eindeutig der bisherige Höhepunkt der „Final Fantasy"-Serie. Die ersten sechs Teile – in Europa leider nie erschienen (siehe Info-Kasten) – spielten stets in mittelalterlichen Welten, Technik-Gimmicks und realistisch gezeichnete Charaktere kamen erst mit Teil VII und VIII hinzu. „FF IX" kehrt wieder zurück zu den Wurzeln. Und diese Kehrtwendung plus ein enormer Produktionsaufwand lohnen sich: „FF IX" verkaufte sich in Japan schon in der ersten Woche rund zwei Millionen mal.

Nicht nur das Ambiente erzeugt wieder echte „Fantasy"-Stimmung – auch die Charaktere sind wieder im Japano-Stil gehalten, obgleich nicht ganz so knuddelig wie einst. Auch die nervigen langen Guardian-Force-Beschwörungen sind passé: Setzt man jetzt einen so genannten „Shokanju" erstmals ein, ist die Animationssequenz normal lang, später auf Wunsch aber deutlich kürzer.

Für noch mehr Spielspaß: Sobald auf dem Screen „Active Time Event" steht, kannst Du die Handlung aus der Sicht anderer Charaktere weiterverfolgen. So erfährst Du ihre Gedanken und dringst noch tiefer in die Fantasy-Welt ein.

Das Square-Team arbeitet mit Hochdruck an der Übersetzung: Wieder enthalten die vier CDs neben jeder Menge toller Rendersequenzen auch schier endlos viele Textdialoge, die die Story tragen. Ein starker Auftritt, Zidane!

PC | PS | N64 | SAT | J/D

Final Fantasy IX
Rollenspiel

Start: Anfang 2001

Squaresoft/SVG | für 1 Spieler

Voll verzaubert! Fans nutzen die Zeit bis zum Jahreswechsel, denn danach wird nur noch „Final Fantasy IX" gespielt!

Text: Hirofumi Yamada, Michael Martin

Playstation 2

Konamis Spielpläne für Europa

Der 14-jährige Leo (r.) und die gleichaltrige Celvice sind die Helden in „Zone of the Enders"

Mit fünf Spielen will Konami den Start der Playstation 2 am 24. November 2000 in Europa unterstützen – zehn weitere stehen fürs nächste Jahr fest. Hier stellen wir Euch die sechs spannendsten Titel vor.

Beeindruckend: Alle Weltraumkämpfe werden in Echtzeit berechnet

Jeder Roboter verfügt über ein großes Arsenal an unterschiedlichen Waffen

Der Raptor (r.) ist ein eher einfacheres Robot-Modell des gegnerischen Regimes

Girl Celvice (l.) wird auch in den Konflikt verwickelt – doch Leo steht ihr zur Seite

Zone of the Enders

Neben „Metal Gear Solid 2" war „Zone of the Enders" (kurz Z.O.E.) bereits auf der US-Spielemesse E3 einer der aussichtsreichsten Titel für die Playstation 2. **Zwar gab es auf der E3 noch keine spielbare Version – doch die gezeigten Videosequenzen überzeugten bereits durch spektakuläre Echtzeit-Grafiken und atemberaubend inszenierte Roboter-Kämpfe.**

Die Story spielt im späten 22. Jahrhundert. Die Menschheit hat etliche Planeten des Sonnensystems besiedelt. Auf dem Mars wurden neue Kolonien gegründet, und man macht sich gerade auf den Weg, den Jupiter nach Rohstoffen abzusuchen. Diesen Ort nennt man auch „das Ende der Welt" – und die dort ansässigen Menschen „Enders".

Plötzlich überfällt ein Militär-Regime die Kolonien und nimmt sie mit purer Waffengewalt in Besitz. Nur der Ender-Junge Leo Stenbuck weiß, wie er die Menschheit retten kann: Er mobilisiert Jehuty, einen Kampfroboter mit unvorstellbarer Feuerkraft, und nimmt den Widerstand gegen die Diktatur auf.

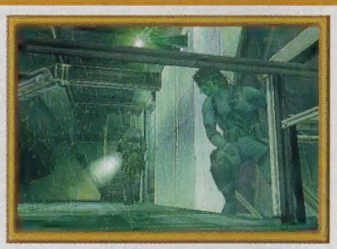
Neben der Geschichte soll vor allem Wert auf die künstliche Intelligenz gelegt werden. Bleibt also abzuwarten, ob die Kämpfe spielerisch überzeugen.

PC | **PS2** | N64 | DC | J/D

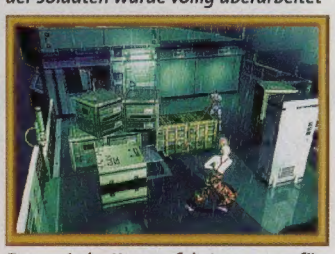
Zone of the Enders
Action-Adventure
Start: Frühjahr 2001
Konami | geplant für 1-2 Spieler

Krawall im All: Die Schöpfer von „Metal Gear Solid" lassen es wieder richtig krachen – sei gespannt!

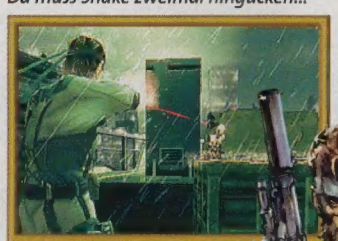
Wachsam! Die künstliche Intelligenz der Soldaten wurde völlig überarbeitet



Wundervolle Licht- und Wettereffekte: Da muss Snake zweimal hingucken...



Dynamische Kamerafahrten sorgen für Martial-Arts-Feeling – fragt sich nur...



...ob die Spielbarkeit nicht darunter leidet

Metal Gear Solid 2

Auf der diesjährigen E3 in Los Angeles erhielt „Metal Gear Solid 2" frühe Lorbeeren: Es wurde zum „besten Spiel der Messe gekürt (siehe SCREENFUN 7/00). Ein echter Grund für die Fachwelt, regelmäßig bei Hersteller Konami nachzuhaken, um neue Infos und Details zu erfahren – auch wenn der Veröffentlichungstermin für alle Fans noch quälend fern liegt.

Allerdings rückt der „MGS"-Schöpfer Hideo Kojima nur sehr zögerlich mit Neuigkeiten zu seinem aktuellen Projekt heraus. So wurde über die genaue Story im zweiten Teil noch nichts preisgegeben. **Fest steht nur, dass viele bekannte Charaktere aus dem ersten Teil wieder mit von der Partie sein werden, darunter auch Revolver Ozelot.**

Neben der Geschichte soll vor allem eine perfekte Physik das zweite „MGS" zum Erlebnis machen. Konami will eine stimmige Welt schaffen, die dank ihrer Atmosphäre jeden Spieler in den Bann zieht – von wirklichkeitsnahen Wetterbedingungen bis hin zum detaillierten Schattenwurf, doch Vorsicht: Ist das Licht ungünstig, werden Dich auch Deine Gegner an letzterem erkennen!

PC | **PS2** | N64 | DC | J/D

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
Action-Adventure
Start: Winter 2001
Konami | geplant für 1 Spieler

Terroristen-Schreck Solid muss noch in Wartestellung gehen: Erst Ende 2001 darf er das Genre wieder revolutionieren

Solid Snake wappnet sich für sein erstes Abenteuer auf der neuen Sony-Konsole

ESPN X-Games Snowboarding

Spektakuläre Tricks und gewagte Grinds – da hüpft das Boarder-Herz!

Die Fahrer-Klamotten wehen bei entsprechendem Tempo wie echt im Wind

Auch Snowboard-Fans kommen auf ihre Kosten: Passend zur Wintersaison schickt Konami ab Oktober alle Trendsportler in die Berge.

Insgesamt warten vier verschiedene Wettbewerbe auf den Pisten-Rowdy in Dir: Big Air, Border Cross, Halfepipe und Slopestyle. Dazu gesellen sich mit Freeride und Head-to-Head zwei weitere Spielmodi, bei denen Du entweder gegen Computerspieler oder gegen einen Freund die Hänge hinabrasen kannst. Außerdem wird es Dir möglich sein, einen eigenen individuellen Snowboarder zu erschaffen.

Natürlich steht im Mittelpunkt nicht nur die Zeit, die für einen Kurs benötigt wird. Gerade in der Half-Pipe zählt technisches Können, um mit waghalsigen Sprüngen und tollen Stunts entsprechend viele Punkte zu kriegen. Wenn die Steuerung noch etwas runder und intuitiver wird, dürfen sich Pisten-Freaks schon mal warm spielen.

Toll: Das Brett schneidet Spuren in den Schnee und wirbelt feinen Staub auf

PC | PS2 | N64 | DC | J/D

ESPN X-Games Snowboarding
Sportspiel

Start: 24. November 2000

Konami | geplant für 1-2 Spieler

Gut Brett: Die Snowboards müssen nur noch gewachst werden – dann schickt Dich Konami in den Winter

International Superstar Soccer

Verspielte Details: Sogar die Netzbewegungen werden realistisch dargestellt

Alles beim Alten: Bei Standardsituationen erwarten Dich keine Neuerungen

Pünktlich zum Playstation-2-Start will Konami auch einen weiteren Vertreter seiner angesehenen „ISS"-Serie fertig gestellt haben.

Viele Änderungen sucht man in der noch recht frühen Version aber vergebens: Bis auf die Grafik, die entsprechend der Rechenpower der neuen Sony-Konsole aufgepeppt wurde, wird wohl vor allem spielerisch viel beim Alten bleiben – das ist aber nicht die schlechteste Grundlage, denn das derzeitige „ISS Pro Evolution" gilt als Referenz unter den Fußballspielen.

Allerdings müssen sich die Entwickler noch mit den typischen Playstation-2-Kinderkrankheiten herumschlagen, beispielsweise recht starken Geschwindigkeitseinbrüchen und störendem Kantenflimmern. Sollten zum Start alle optischen Mängel beseitigt und die Steuerung etwas gestrafft sein, erwartet alle Fans aber sicher wieder ein herausragender Action-Kick.

Bei den Teams muss man mit unbekannten Spielernamen vorlieb nehmen

PC | PS2 | N64 | DC | J/D

International Superstar Soccer
Sportspiel

Start: 24. November 2000

Konami | geplant für 1 Spieler

Das Spiel verspricht gewohnt solide Fußball-Kost ohne viel Neues – dafür optisch ein ansprechendes Outfit

Red

Den Sieg immer vor Augen – auch wenn man nur noch eines hat...

Schrottreif: Wenn die Raketen fliegen, entbrennt ein optisches Feuerwerk

Alle strategischen Züge führt man auf einer einfachen Taktik-Karte aus

Strategiespiele waren schon auf der Playstation rar gesät. Doch für den Nachfolger sind die Aussichten weitaus rosiger. Neben der PC-Umsetzung von „Age of Empires II" hat Konami noch eine Überraschung für Taktiker: Das rundenbasierte Strategical „Red" soll das erste Spiel seines Genres auf der Playstation 2 werden.

In einem fiktiven Szenario kämpfst Du an der Seite einer von insgesamt drei rivalisierenden Parteien. Mit taktischem Geschick musst Du Deine Einheiten lenken und individuelle Vorteile nutzen. Neben Panzern werden hauptsächlich schwere Kampfroboter über das Gefechtsfeld rollen, unterstützt von unterschiedlich bewaffneten Soldaten. **Grafisch schon jetzt sehr aufwendige Sequenzen zeigen das Kampfgeschehen nach jeder abgeschlossenen Taktik-Runde.** Mal sehen, ob auch die Spieltiefe den Strategie-Anhängern gefallen wird.

Bodentruppen an die Front: Die Fußsoldaten sind nicht zu unterschätzen

PC | PS2 | N64 | DC | J/D

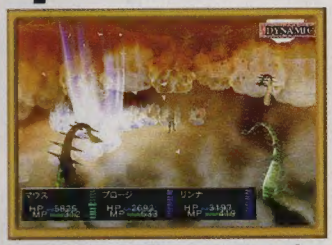
Red
Strategiespiel

Start: Winter 2001

Konami | geplant für 1 Spieler

Geschütze schon mal laden! Das erste Strategiespiel für die Playstation 2 hat das Zeug zum ganz großen Hit

Ephemeral Fantasia



Respekt: Die Grafiken in den Kampfsequenzen sehen äußerst imposant aus

Klasse: Die Gitarre aus Konamis „Guitar Freaks" wird unterstützt

Gewohnte Rollenspiel-Leckereien mit innovativen Elementen soll „Ephemeral Fantasia" bieten. Das Spielsystem wird stark an die populäre „Final Fantasy"-Serie angelehnt.

In einer Fantasywelt wirst Du mit einer Gruppe von bis zu zehn Personen die mittelalterliche Umgebung durchstreifen. Es gilt, kleine Rätseleinlagen zu bewältigen und Monsterhorden im typischen rundenbasierten Kampfsystem zu plätten. Neu ist der individuelle Handlungsfaden, der ganz verschieden weitergesponnen wird – je nachdem, welchen Weg Du mit Deinem Held einschlägst. Zudem verändert sich das Umfeld tageszeitlich bedingt, von Lichtverhältnissen bis zum Gegnerverhalten.

Besonders Fans von Musik dürfen sich auf das Abenteuer freuen, die hat dort einen hohen Stellenwert. So muss man etwa eigene Lieder komponieren oder andere Stücke nachspielen.

Musik spielt in diesem Rollenspiel eine wichtige Rolle...

PC | PS2 | N64 | DC | J/D

Ephemeral Fantasia
Rollenspiel

Start: Frühjahr 2001

Konami | geplant für 1 Spieler

Musik liegt in der Luft: Leckere Rollenspiel-Kost mit frischen Ideen und außergewöhnlichem Charakterdesign

Text: Michael Stapf

Sauerei: Ratten im Speisesaal verderben den Appetit

Guten Appetit! Spiele-Pizzabäcker Software 2000 startet mit frischen Ideen in die nächste Hefeteig-Saison.

Pizza connection 2

Der kleine Hobbykoch: In der Versuchsküche werden neue Rezepte erdacht

Klassisch gut: Mit der Pizza Margherita machst Du fast jeden glücklich

Die Holzwürmer schlagen gnadenlos zu. In Stundenfrist fräst sich die glitschige Kriecherplage durch Deine nagelneue Inneneinrichtung und verarbeitet die teuren Designermöbel zu Sägespänen. Keine Frage: ein missgünstiger Konkurrent hat Dir die Mafia und ihre brettharten Methoden auf den Hals gehetzt. Da bleibt nur Eines zu tun: Du heuerst selbst den örtlichen Paten an, der mit Stinkbomben im Lokal und Kakerlaken im Salat zurückschlägt.

In „Pizza Connection 2" wird mit harten Bandagen gekämpft. **Im nur manchmal fairen Wettkampf gegen bis zu sieben Computergegner baust Du quer über den Globus ein Pizza-Imperium auf.** Du entwickelst neue Rezepte aus über 80 Zutaten, richtest Filialen ein, engagierst Köche, Kellner und Laufburschen und kümmerst Dich um die Finanzen.

Präsentiert wird die Fast-Food-Oper in schnuckeligen Spielzeugstädten, deren Bewohner täglich zur Arbeit wuseln oder mit knurrendem Magen das nächste Lokal ansteuern. Für Kurzweil sollen zehn knackige Missionen, 50 Figurentypen und weit über 100 Gebäudearten sorgen.

Software 2000 hat die zweite „Pizza Connection" runderneuert. Eine völlig veränderte Benutzeroberfläche soll die Bedienung erleichtern. Auch die etwas komplizierten Menüs weichen übersichtlichen Bedienelementen. Ein gut verständliches Tutorial, zahlreiche Automatikfunktionen und umfangreiche Hilfetexte werden den Freund italienischer Kochkünste sicher erfreuen.

Hallo, Herr Ober! Deine Kundschaft wartet ungeduldig auf die Speisekarte und wird allmählich ernsthaft sauer

Leckerschmecker aufgepasst! Die Filiale (roter Kreis) wird eröffnet und lockt erste Kunden an

Nachts sind alle Pizzas grau: Das Fast-Food-Imperium um Mitternacht

Bilanz muss sein: Wie nutzbringend die Filiale ist, zeigt dieser Bildschirm

Der Lohn der Mühen: Wenn Du Dein Pizza-Imperium um ein neues Gebäude erweiterst, erhältst Du eine schnuckelige Computergrafik zur Belohnung

PC | PS | N64 | DC | D

Pizza Connection 2
Simulation

Start: Herbst 2000

Software 2000 | für 1 Spieler

Eine schon jetzt schmackhafte Pizzabäcker-Simulation, die mit frischen spielerischen Zutaten überzeugen will

Text: Volker Weitz

Großes Kaliber, keine Türsteher-Probleme: Du landest in einem Nachtclub

In den Zwischensequenzen bekommt man Cate auch mal von außen zu sehen

No One Lives Forever

Psychedelische Farbschlieren wabern über den Bildschirm, in den Lautsprechern brodeln twängende Gitarrensounds. Klarer Fall, die 60er Jahre sind wieder da! Zumindest in „No One Lives Forever", einer spielbaren „007"-Parodie, die zu gleichen Teilen 3D-Shooter, „Austin Powers"-Charme und Lara-mäßigen Sexappeal vereint.

„Niemand lebt für immer" – schon gar nicht, wenn er sich Agentin Cate Archer in den Weg stellt. Die Lady arbeitet für den Geheimdienst UNITY, dessen Mitarbeiter in letzter Zeit die Lebenserwartung einer Fruchtfliege haben. Drahtzieher der tödlichen Anschläge ist Dmitrij Volkov. Der steht wiederum in Verbindung mit einer Organisation namens H.A.R.M.

Cate wird im 15 Missionen langen Spielverlauf Zugriff auf über 30 Waffen und diverse Munitionssorten haben. Neben herkömmlichem Handwerkszeug erhält die gefährliche Grazie auch Experimentalwaffen, wie etwa einen explodierenden Lippenstift oder Säure versprühende Parfümfläschchen.

Das Spiel wird von der neusten Version der LithTech-Grafik-Engine gepowert. Das verheißt happige Hardware-Anforderungen, aber auch allerlei Technik-Schnickschnack. Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft geht Cate Archer auf dem PC in Stellung, 2001 soll eine Version für die Playstation 2 folgen.

PC | PS | N64 | PS2 | E/D

No One Lives Forever
3D-Shooter

Start: Winter 2000

Monolith/Fox Interactive | geplant für 1-16 Spieler

Farbtupfer fürs Action-Genre: Durchgestylte Agentenfilm-Parodie mit kurviger Heldin und Swingin'-Sixties-Feeling

Wähle zehn Fähigkeiten für Dein Deck aus, dessen Icons unten zu sehen sind

Cain hat eine neue Fähigkeiten-Karte gefunden und blitzt vor Freude

Sanity

Etwa in 30 Jahren stellen immer mehr Menschen fest, dass sie über paranormale Talente verfügen. Diese Gaben beschränken sich aber nicht auf friedfertige Hobbys wie Suppenlöffel verbiegen, sondern münden in Feuerbällen und Dämonen-Beschwörungen.

Als Nathaniel Cain erwarten Dich in „Sanity" 20 Missionen, in denen es die Weltherrschaft dieser Psionics zu verhindern gilt. Cain ist selber ein Mutant und lernt im Spielverlauf immer mehr Fähigkeiten dazu. Zu häufige Nutzung der PSI-Kräfte ist aber mit Nebenwirkungen behaftet, deshalb ist stets die Verstandes-Anzeige zu kontrollieren.

Der Gedankenkrieg will eine Alternative zur üblichen 3D-Actionkost bieten. Das Spielprinzip ist eine eigenwillige Mischung à la „Deathmatch meets Pokémon". Man schaut von oben aufs Geschehen, wählt durch Tastendruck eine PSI-Fähigkeit und setzt sie mittels Mausklick ein. 80 Talente aus acht PSI-Bereichen werden in „Sanity" zu entdecken sein, aber nur zehn davon lassen sich im Kampf anwählen. Du musst also je nach Gegner und Situation das „PSI-Kartendeck" umarrangieren.

In den Missionen sollen die Psionic-Duelle durch Adventure-Elemente zusammengehalten werden, Puzzles und Dialoge inklusive. In der US-Version leiht übrigens HipHop-Star Ice T dem Helden Nathaniel seine Stimme.

PC | PS | N64 | DC | E/D

Sanity
Actionspiel

Start: Herbst 2000

Fox Interactive | geplant für 1-8 Spieler

Auf der Jagd nach PSI-Kräften: Erwarte ein ungewöhnliches Actionspiel mit Maus-Steuerung und Sammelkarten-Charme

Leider gibt es nur eine Spielansicht – die aber sieht hervorragend aus!

Komplexe 3D-Gebäude im Hintergrund lockern die Streckengrafik auf

F355 Challenge

Bereits in den Spielhallen sorgte „F355 Challenge" für Furore. Dort simulierten zwei zusätzliche Bildschirme an den Seiten erstmals realistisch das menschliche Blickfeld. Um die dafür nötige Rechenpower unter die Kühlerhaube zu packen, musste Sega drei Arcade-Boards der Naomi-Generation (nahezu identisch mit Dreamcast-Hardware) zusammenschließen.

Auf dieses Spielelement wird bei der Heimversion verzichtet – sonstige Abstriche gibt's aber nicht. Mit den roten PS-Hengsten aus dem Land der Pizza und Pasta darf man bekannte Rennkurse in der ganzen Welt wie etwa Monza unsicher machen. **Technisch sind die Edelflitzer wie im echten Leben äußerst attraktiv: Vom dröhnenden Motorengeheul bis zur polierten Alu-Felge wurde viel Wert auf Details gelegt.**

Das realistische Handling der Rennboliden wirkt schon jetzt überzeugend. Zuschaltbare Fahrhilfen wie ABS oder Bremsfunktion sollen auch Einsteigern eine Chance geben, die übermotorisierten Fahrzeuge auf der Strecke zu halten.

Wie der Name schon verrät, drehen ausschließlich Ferraris des Typs F355 ihre Runden – andere Modelle sucht man vergebens. Ob die Dreamcast-Version aber ausschließlich für Fans des roten Fegers interessant ist oder auch die anderen Rennspiel-Freunde begeistern kann, bleibt abzuwarten.

PC | PS | N64 | DC | J/D

F355 Challenge
Rennspiel

Start: Herbst 2000

Acclaim | geplant für 1 Spieler

Nachwuchs-Schumis an den Start: Die Jagd der roten Renner könnte ein Simulations-Hit werden

Wann kommt was?

September 2000

Der Clou! 2 (PC)
NEO – Strategiespiel

F1 Racing Championship (PC | PS | N64 | DC)
Ubi Soft – Rennspiel

F355 Challenge (PC | PS | N64 | DC)
Acclaim – Rennspiel

Star Trek Voyager (PC | PS | N64 | DC)
Activision – 3D-Shooter

The Sims: Living Large (PC | PS | N64 | DC)
Maxis/EA – Strategiespiel

Turok 3: Shadow of Oblivion (PC | PS | N64 | DC)
Acclaim – 3D-Shooter

Tony Hawk's Pro Skater 2 (PC | PS | N64 | DC)
Activision – Sportspiel

Virtual Athlete 2000 (PC | PS | N64 | DC)
Sega – Sportspiel

Oktober 2000

Driver 2 (PC | PS | N64 | DC)
Infogrames – Rennspiel

Jet Set Radio (PC | PS | N64 | DC)
Sega – Rennspiel

P.O.D. 2 (PC | PS | N64 | DC)
Ubi Soft – Rennspiel

Sacrifice (PC | PS | N64 | DC)
Interplay – Echtzeit-Strategie

November 2000

Escape from Monkey Island (PC | PS | N64 | DC)
LucasArts – Adventure

Ridge Racer 5 (PC | PS | N64 | PS2)
Namco/Sony – Rennspiel

Tekken Tag Tournament (PC | PS | N64 | PS2)
Namco/Sony – Fightspiel

Alle Angaben ohne Gewähr

Text: Knut Gollert, Heinrich Lenhardt, Michael Stapf

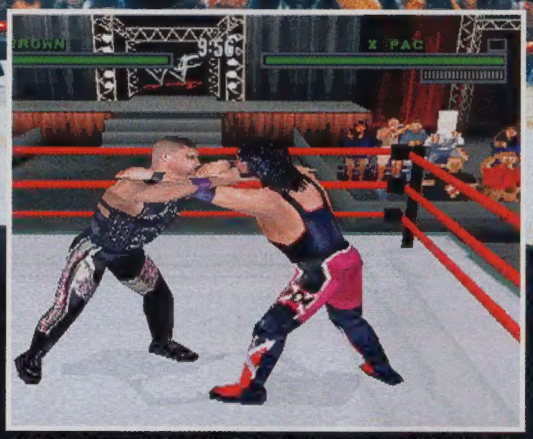
Ring frei!

Dumpfes Draufhauen oder taktisches Ringen? Lass Dich durch die Welt des Wrestling-Sports führen und erkenne das Erfolgsgeheimnis der Champions.

„Giant Gram": Zu viert geht's rund – Beim Tagteam-Match wird der Ring zum Schlachtfeld (DC)

Lexikon

Clinch: Haltegriff, die Grundlage für Würfe und Armhebel
Highrisk: Beschreibt besonders gefährliche Sprung- und Flickflack-Manöver
Pin: Der Gegner wird vorm Threecount (s.u.) mit beiden Schulterblättern am Ringboden fixiert
Reversal: Kontermanöver
Signature: Der Finishing Move eines Wrestlers
Tag: Wechsel per Handschlag
Turnbuckle: Die oft bestiegenen Eckpfosten des Kampfrings
Threecount: Folgt auf den Pin: Der Ringrichter zählt bis drei und beendet dann das Match.
Whip In: Schubser ins Ringseil, um dessen Katapultwirkung für Würfe zu nutzen



„WWF Warzone": Der Clinch ist die Ausgangsposition für alle wichtigen Würfe und Knochenbrecher (PS)

„WWF Smack Down!": Eine abwechslungsreiche Kameraführung ist die Krönung eines gutes Wrestling-Spiels (PS)

Muskeln, Schweiß und gröhlender Fanjubel: Freistilringen, auf Englisch Wrestling, ist die moderne Variante römischer Gladiatorenkämpfe, angereichert mit fernsehgerechten Privatfehden und heroischen Freundschaftsakten.

Action und Spaß ohne großen Tiefgang versprechen auch die vielen Wrestlingspiele für Playstation, Dreamcast, Nintendo 64 und den Game Boy. Immer dabei: ein umfangreicher Mehrspieler-Modus, in dem sich bis zu vier Kontrahenten vermöbeln, aus dem Ring werfen oder mit drohend erhobenem Klappstuhl hetzen. **Der pure Spaß an den krassen Keilereien, haarsträubenden Manövern und wild verzogenen Fratzen zählt dabei mehr als eine ungetrübte Siegesbilanz.** Zudem ist das Catchen das einzige Genre, in dem man die Regeln brechen muss: Würger, Augenstich oder Kratzer gehören zum Repertoire jedes Catchers und bringen die Stimmung auf den Höhepunkt.

Ein gutes Wrestlingspiel ist ein Gesellschaftsereignis: Man genießt es zusammen mit Kumpels zu einer besonderen Gelegenheit. Dann entfaltet sich die wunderschön fiese Mehrspieler-Klopperei zum Höhepunkt einer gemeinsamen Spielesession.

Voll auf die Zwölf

Anders als Fightspiele folgen alle Wrestlingspiele dem gleichen Kampfsystem: Die Angriffstasten sind mit Schlag, Clinch und Block belegt, die nach dem Schere-Stein-Papier-Prinzip aufeinander wirken. Damit sind Wrestling-Duelle taktischer als die meisten Fightspiele. Außenseiter wie „WWF Warzone" (für N64 und Playstation) variieren die Tastenbelegung mit einem zusätzlichen Tritt-Knopf oder ersetzen den Block durch eine Armhebel-Taste.

Der Clinch ist das wichtigste Manöver: Damit packst Du den Feind am Kragen, um zu gewaltigen Würfen, schmerzenden Hebelgriffen und betäubenden k.o.-Schlägen anzusetzen. Die Interaktion mit dem Ring und verbotenen Gegenständen wie Schlagstock und Würgeseil ermöglichen die Tasten für Sprint, Klettern, Waffenaufnahme und Ausweichmanöver.

Wer sich dieses allgemeine Steuerprinzip einverleibt, findet sich in jedem Konsolencatchen schnell zurecht.

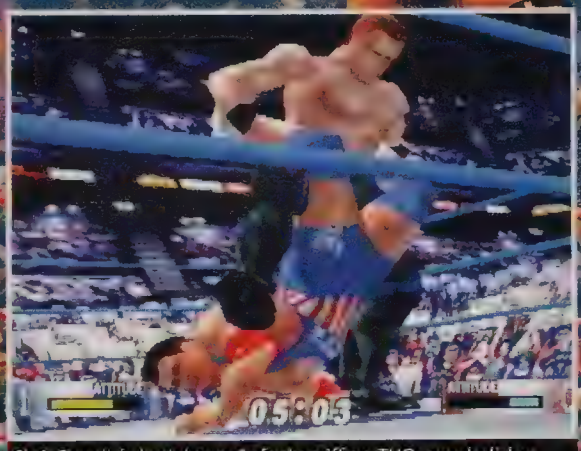
Sieger und Verlierer

Das Kampfsystem ist immer gleich – worin unterscheiden sich also dann die Wrestlingspiele? Zum einen in der Heldenauswahl: Ringhünen wie Diamond Dallas Page, Stone Cold Steve Austin und New Jack sind an ihre jeweiligen Ligen gebunden: die „World Wrestling Foundation" (WWF), das „World Championship Wrestling" (WCW) und das „Extreme Championship Wrestling" (ECW). Spielefirmen kaufen die zugehörigen Lizenzen. THQ macht die WWF-Spiele, Electronic Arts WCW-Fights, Acclaim baut auf die ECW.

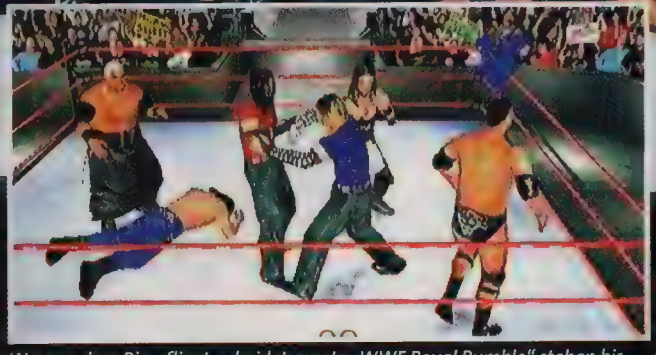
Zum anderen sind natürlich die Qualitätsunterschiede von entscheidender Bedeutung. So vereiteln Designpannen, wie etwa bei der Torkelphase

Text: Oliver Ehrle · Fotos: Bauer Publishing, L.A.

„WCW Mayhem": Waffen wie diese polierte Eisenstange richten den Gegner übel zu (PS)



Chris Benoit (o.) setzt zum Aufgabegriff an: THQs ansehnliches „WWF No Mercy" erscheint diesen November für N64-Wrestler



Wer aus dem Ring fliegt, scheidet aus: In „WWF Royal Rumble" stehen bis zu sechs digitale Muskelwunder gleichzeitig auf dem Kampfboden (DC)

nach einem Schlag, allzu oft die Haudrauf-Freude: Rappelt sich Dein Kämpfer wie in „ECW Hardcore Revolution" sofort wieder auf, verkommt die Show zur bloßen Schlägerei, in der spektakuläre Manöver kaum möglich sind.

In „WCW vs. NWO" auf dem N64 sind die Muskelmänner wiederum viel zu lange benommen: Der erste harte Treffer entscheidet das Match. **Ideal ist eine Taumelphase, die von der Erschöpfung des Kämpfers abhängt – der Champion-Gürtel geht hier an „WWF Wrestlemania 2000" von THQ.**

Auch neue Spielmodi sind entscheidend: In THQs „WWF Smack Down!" darfst Du erstmals als Ringrichter das Match Deiner Kumpels überwachen. Du zählst aus, verwarnst und greifst im Notfall selbst mit harten Fäusten ein.

Mit der neuen Konsolengeneration von Sony und Sega werden Wrestlingspiele nicht nur grafisch realistischer, sondern auch spielerisch komplexer: „WWF Royal Rumble" für die Dreamcast kommt im September zu uns. Hier prügeln sich bis zu sechs Catcher gleichzeitig und zertrümmern massig Tische, Stühle und Lautsprecherboxen.

Nintendo-Wrestler holzen nicht nur daheim, sondern auch in der U-Bahn: „WWF No Mercy" ist das Update zum aktuellen „WWF Wrestlemania 2000" (N64). Es erscheint im November für N64 und im März 2001 für den Game Boy Color. Toll daran: Mit dem Transfer Pak kannst Du Deine N64-Spielstände in die Game-Boy-Version übernehmen und erspielst unterwegs neue Waffen, Klamotten und Editor-Optionen.

King of the Ring! — NINTENDO 64

WWF Wrestlemania 2000

Hersteller:	Aki/THQ
Preis:	zirka 140 Mark
Spieler:	vier
Unterstützt:	Rumble Pak, Memory Card

Die fünfte Auflage der Japankeilerei „Virtual Pro Wrestling 64" ist dank superleichter Combos, spektakulärer Manöver und riesigem Editor ein Mehrspieler-Knüller: Die Wrestler kassieren sogar kniend und sitzend ordentlich Haue. Für Fans ein Muss!

King of the Ring! — DREAMCAST

Giant Gram

Hersteller:	Sega
Preis:	zirka 140 Mark
Spieler:	vier
Unterstützt:	Vibration Pak , Virtual Memory

Taktisches Ringen statt Action-Schlacht: Um im Sega-Ring zu überleben, muss man jeden Gegner mit einer speziellen Strategie bezwingen und auf jedes Manöver einen Konter wissen. Leider ist das konkurrenzlose Wrestlingwunder bislang nur in Japan erschienen.

King of the Ring! — PLAYSTATION

WWF Smack Down!

Hersteller:	Yukes/THQ
Preis:	zirka 90 Mark
Spieler:	vier
Unterstützt:	Dual Shock, Multi-Tap

Blitzgewitter, Nahaufnahmen, schnelle Schnitte: Dank toller Kameraführung bietet THQs Spiel noch mehr Action als die TV-Vorlage. Das Kampfsystem haben Einsteiger sofort begriffen, und die umfangreichen Modi samt Schiedsrichter-Match sind unübertroffen.

King of the Ring! — GAME BOY COLOR

WCW Mayhem

Hersteller:	Electronic Arts
Preis:	zirka 70 Mark
Spieler:	zwei
Unterstützt:	Link-Kabel

Blitzschnelles Game-Boy-Action-Wrestling mit Flucht aus dem Ring: Im Backstage-Bereich filmt eine Schwarzweiß-Kamera die Keilerei! Einfache Steuerung, maximaler Spaß: Dropkicks vom Spind, gnadenlose Hiebe mit dem Stuhl und schöne Comic-Animationen garantieren ein optimales 2D-Gerangel.

TOP-SPIELE IM HEFT

Die besten getesteten Spiele der letzten Monate

Pokémon Gelb — 1
GBC Rollenspiel
Grafik 2 Sound 2 Dauerspaß 1

Ground Control — 1
PC Echtzeit-Strategie
Grafik 1 Sound 2 Dauerspaß 1

Perfect Dark — 1
N64 3D-Shooter
Grafik 2 Sound 1 Dauerspaß 1

Vagrant Story — 1
PS Action-Adventure
Grafik 1 Sound 2 Dauerspaß 1

Front Mission 3 — 1
PS Strategiespiel
Grafik 3 Sound 3 Dauerspaß 1

Playstation 2: Zu teuer?

Preis und offizieller Europa-Starttermin der Sony-Konsole stehen jetzt fest.

Die neue Konsole ist DVD-fähig, kostet aber auch satte 869 Mark!

Starke Start-Titel: „Ridge Racer 5" (l.) und „Tekken Tag Tournament"

Da bleibt kaum ein Auge trocken: Sony hat den Europastart der Playstation 2 um einen Monat verschoben und den Preis festgelegt. Doch Tränen fließen nicht nur, weil es die Konsole jetzt erst am 24. November 2000 zu kaufen gibt, sondern auch wegen der happigen Kosten. Wer die schwarze Kiste haben will, muss satte 869 Mark abdrücken. Kein „Kampfpreis", sondern ein heftiger Tritt in die Magengrube spielhungriger Zocker!

Die Softwarevielfalt soll bis Weihnachten 40 Titel erreichen – ob sie qualitativ mit dem zur Zeit herausragenden Dreamcast-Angebot mithalten können, muss sich noch herausstellen.

SMS-Wunder

Handy als Mini-Laptop

Vor der SMS-Sucht bleibt fast keiner verschont. Aber selbst mit dem Hilfeprogramm „T9" ist das Tippen noch nervig. Ab Oktober wird SMS-Wütigen das Leben aber erleichtert: Motorola bringt das V.100-Modell, das gerade um junge Käufer wirbt. Zur Ausstattung gehören: PC-ähnliche Tastatur, WAP-Browser, Vibrationsalarm und Freisprechset.

Der Preis für das neue Text-Handy soll unter 500 Mark liegen

Mountainboard

Der Berg ruft Skateboarder!

Wahlweise mit oder ohne Fußschlaufen geht's auf dem 8,5 Kilo schweren und 115 Zentimeter langen Brett lässig fast jeden Berg hinunter. Vier Räder mit dickem Profil sorgen dafür, dass Boarder problemlos über Stock und Stein rollen. Bestellen können Trendsportler das Board für zirka 600 Mark bei *www.grassboard.com* oder unter Tel. (09602) 66 42.

„Tony Hawk vs. Heidi": Wann kommt das erste Mountainboard-Spiel?

Günstig ins Netz

Welcher Internet-Provider ist der günstigste? Wir checken es jeden Monat neu ab. Welches Angebot für Dich am besten passt, hängt davon ab, wie viel Zeit Du monatlich im Netz bist. Die Tabelle zeigt Preise für eine durchschnittliche Surfzeit von 5 Stunden bis unbegrenzt. Die Telefonkosten sind bei allen Anbietern inbegriffen.

Unbegrenzt surfen

Wer über 50 Stunden pro Monat im Internet verbringt, wählt am besten eine Flatrate. Bei diesen Angeboten zahlt man eine monatliche Pauschale, die für unbegrenzte Surfzeit inklusive Telefonkosten gilt.

Anbieter & Tarif	Monatliche Grundgebühr	Preis pro Online-Minute	Gesamtkosten Online	Info-Telefon	
CompuServeOffice	entfällt	1,9 Pf (von 9 - 18 Uhr)	57,00 DM	(0800) 511 17 77	50 Stunden Surfzeit
Freenet Power	entfällt	1,9 Pf (20 Stunden mind.)	57,00 DM	(01803) 73 36 38	
NGI Premium	9,95 DM	1,79 Pf	63,65 DM	(01805) 00 13 44	
CompuServeOffice	entfällt	1,9 Pf (von 9 - 18 Uhr)	22,80 DM	(0800) 511 17 77	20 Stunden Surfzeit
Freenet Power	entfällt	1,9 Pf (20 Stunden mind.)	22,80 DM	(01803) 73 36 38	
Komtel Foninet 33	entfällt	2,2 Pf (für die ersten 25 Stunden)	26,40 DM	(0800) 909 00 90	
CompuServeOffice	entfällt	1,9 Pf (von 9 - 18 Uhr)	5,70 DM	(0800) 511 17 77	5 Stunden Surfzeit
Altavista Free In	entfällt	4,9 Pf (die ersten 10 Min./Tag gratis)	6,47 DM	(0190) 77 06 16	
Komtel Foninet 33	entfällt	2,2 Pf (für die ersten 25 Stunden)	6,60 DM	(0800) 909 00 90	

Anbieter & Tarif	Einrichtungsgebühr	Kündigungsfrist	Mindestlaufzeit	Preis pro Monat	Info-Telefon	
NGI Flat	entfällt	30 Tage*	4 Monate	77,77 DM	(01805) 00 13 44	unbegrenzte Surfzeit
AOL Flat	entfällt	3 Monate*	1 Jahr	78 DM	(0800) 51 11 222	
T-Online Flat	entfällt	6 Werktage*	1 Jahr	79 DM	(0800) 33 05 500	

** Nach Ablauf der Mindestlaufzeit · Stand: Anfang August 2000 · alle Angaben ohne Gewähr*

Foto: Cinetext (1)

MOORHUHN 2

Seit 20. August wird wieder geballert

Sie fliegen wieder: Die Moorhühner gehen in die offizielle zweite Runde und dürfen in „Moorhuhn 2" noch schöner vom digitalen Himmel geholt werden. Seit 20. August kannst Du den zweiten Teil aus dem Internet herunterladen. Die Hühner erwarten ihre Fans unter: *www.computerchannel.de*

Hennen semmeln: Die Hühner fliegen wieder, die Hühner lassen wieder Federn

Da strahlt der Monitor. Der neue „SCREENFUN AWARD" ehrt nur die allerbesten Spiele!

Screeny kommt

Der Preis für die Besten

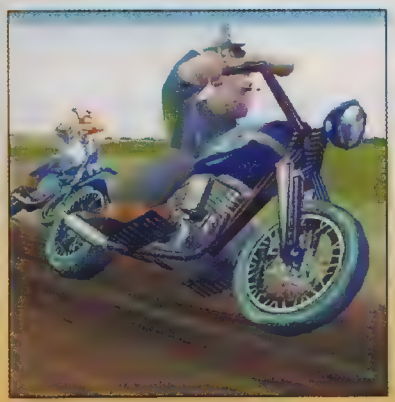
Wenn dieses goldene Logo über einem Spieletest leuchtet, dann lass alles liegen und stehen, schlachte das volle Sparschwein und sause in den nächsten Softwareladen: Mit dem *„SCREENFUN AWARD"* werden wir in Zukunft besonders tolle und hochwertige Programme im Heft auszeichnen, die jede Spielesammlung zieren!

Einfach anstöpseln – und schon hörst Du Radio beim Daddeln

Game-Boy-Radio

Spielen und aktuelle Hits anhören

Wer beim Daddeln nicht auf die Sportnews oder die neusten Musikcharts verzichten will, steckt einfach den „BoomBox Radio Boy" von Vidis an seinen Game Boy Color oder Pocket und schaltet die Daddelgeräusche aus. Schon hört man beim Spielen entspannt Radio. Das Winz-Gerät mit Autoscan und Ohrstöpsel kostet ungefähr 30 Mark. *Info: www.vidis.com*



Die Rocker verkörpern in „Asphaltbrenner" die Computergegner

Detailliert animiert: Werner gibt auf der Satteliterschüssel Gummi

Volles Roääh voraus!

Werner kesselt im Herbst über den Monitor

Supernase und Kult-Comic-Held Werner schüsselt ab Oktober durch die Speicher von PC und Playstation – nicht als Kinoheld, sondern als digitaler Motorsportler.

Im Rennspiel „Werner – Asphaltbrenner" gilt's, eine Rockerbande abzuhängen, Polizeisperren spektakulär aufzumischen und natürlich der Schnellste zu sein. Gefahren wird auf insgesamt sechs Strecken mit den „Oginoool Schüsseln": darunter die Satteliterschüssel, Holgis Notkessel und das rostige Bölkstoff-Gespann.

Brösel auffer Horex-Schüssel: Der Werner-Erfinder findet den „Asphaltbrenner" toll

TICKER

Romeo Must Cry

Nur Geduld: Die heiß ersehnte DVD zum Actionfeuerwerk „Romeo Must Die" mit Jet Lee (r.) als fäuste schwingendem Liebhaber könnt Ihr Euch leider erst zu Weihnachten wünschen.

Allerdings wird die Vorfreude durch ein auf der DVD enthaltenes Martial-Arts-Spiel getrübt – dessen grausig schlechte Technik lässt einen entsetzt „Romeo Must Cry" brüllen! Wenn das Jet Lee wüsste...

Aaliyah (M.) und Jet Lee: im Film ein Traumpaar, im Spiel ein schlechter Witz

Palm-Friedhof

„Der Tod eines Palms kann jeden von uns plötzlich treffen." So salbungsvoll empfängt der Text Dich auf dem ersten Web-Palm-Friedhof. Der Sinn dieser Page? Jeder, der seinen geliebten Organizer geschrottet hat, kann ihn hier mit Bild und Story bestatten und seinen Schmerz mit anderen Palm-Benutzern und Trauergästen teilen.

Trauere mit unter *www.palmconsult.de/forum/mitmachen/palmfriedhof/*

„Tomb Raider" – Der Film

Seit bekannt ist, dass Oscar-Preisträgerin Angelina Jolie („Durchgeknallt") die Spieleheldin Lara Croft verkörpern wird, gibt sich die schlagzeilenträchtige Amerikanerin plötzlich kleinlaut: „Ich bin sehr aufgeregt und hoffe, dass mich die englischen Fans akzeptieren werden. Denn schließlich ist Lara ihr Mädchen."

Derzeit weilt die sexy Schauspielerin für erste Probeaufnahmen in London. Regie führt Actionspezialist Simon West („Wehrlos – Die Tochter des Generals", „Con Air"). Infos dazu gibt's im Internet: *http://filmforce.ign.com/tombraider/*

Mach uns die Lara: Die schöne Angelina ist berüchtigt für ihre deftigen Sprüche

TICKER

„Myst III" kommt!

Das Kult-PC-Spiel „Myst" kommt in überarbeiteter Fassung erneut in den Handel. Und im Frühjahr 2001 gibt's auch einen Nachfolger dazu: „Myst III: Exile". Zur Handlung: Ein neuer Bösewicht, dessen Welt zerstört wurde, will sich rächen. Der Spieler muss viel rätseln und sein Geheimnis lösen. Die Homepage unter *www.myst3.com* ist wunderschön!

„Myst III", der Nachfolger von „Myst" und „Riven", wartet mit toller Grafik auf

Web-Attack

Mehr Webshows braucht das Land! Wo es sich online so schön kuscheln lässt, empfängt Holger Speckhahn („Das Inselduell") seine Gäste im Seidenpyjama... Auch Pop-Göre Blümchen ließ sich nicht lange bitten – und moderiert jetzt die Web-Kochshow „Blumissimo". Dafür wurden frech Zutaten von Alfred Biolek's „Alfredissimo" stibitzt und fürs Netz neu zusammengerührt. Mahlzeit!
Info: www.ehvision.com

Web-Junker: Langschläfer Holger Speckhahn und Hobbyköchin Blümchen

Unglaubliche GBC-Bilder!

Infogrames' Wiederauflage des Klassikers „Alone in the Dark" ist ohne Frage ein technisch auffälliges 3D-Adventure für PC, Playstation und Dreamcast.

Jetzt tauchten auf der US-Online-Spiele-Site IGN (*pocket.ign.com*) erste Game-Boy-Color-Bilder von „Alone in the Dark: The New Nightmare" auf – und die sehen atemberaubend gut aus. Laut Aussage des Programmierteams Pocket Studios benutzt man dafür ein System, das satte 2000 Farben auf Nintendos Handheld darstellen kann.

Unglaubliche Optik: Das neue „Alone in the Dark" für den Game Boy Color

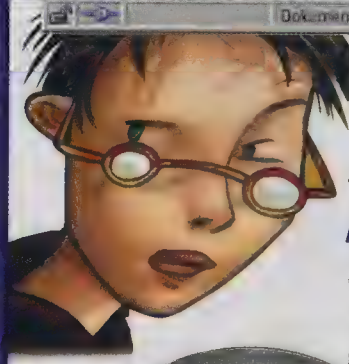
Foto: Torsten Buhe (1)

Reality Run

Vierundzwanzig Tage in Berlin auf der Flucht und von der ganzen Welt gejagt – das erwartet den Kandidaten des Spiels „Reality Run" diesen und nächsten Monat. Eine Kombination aus Mikro und Handy sorgt dafür, dass er pausenlos abgehört werden kann. Zudem muss Mr. X täglich eine Aufgabe erfüllen und per Foto dokumentieren. Bilder und Sounds werden auf die Site *www.realityrun.de* gestellt.

Wer den Flüchtigen schnappt oder dem offiziellen Reality Hunter übers Web den entscheidenden Tipp gibt, gewinnt 10.000 Dollar. Runs in weiteren Metropolen folgen.

Auch Harrison Ford hatte im Film „Auf der Flucht" harte Jäger

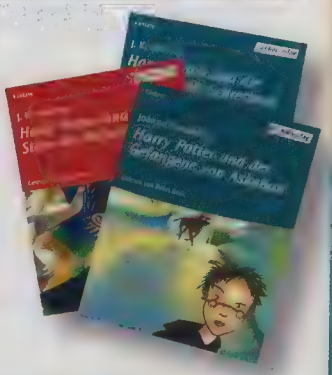


Potter-Sound

Die Hörspiele verzaubern jeden wahren „Potter"-Fan!

Jetzt muggelt's im Ohr!

Am 14. Oktober erst erscheint der heiß ersehnte vierte „Harry Potter"-Band auf Deutsch. Alle Fans des Zauberschülers, die sich bis dahin die Wartezeit verkürzen wollen, sollten mal reinhören in die neue „Harry Potter"-Hörspielreihe des Hörverlags. Die ersten zwei Bände auf Kassette gibt's für rund 40 Mark in allen Buchhandlungen. Band drei soll noch diesen August folgen.



In Öl sollen Kakerlaken angeblich ja besonders knusprig werden...

Lecker, schmecker und hübsch garniert: die Spaghetti con Scorpione

Es knackt so schön, wenn man den Chitinpanzer durchbeißt!

Den Mund voll genommen

Spiele-Entwickler verspeist echte Insekten!

Wer große Töne spuckt, muss schlucken können. Das gilt auch für Jason Whong von Ambrosia Software, der getönt hatte, er würde echte Käfer verspeisen, wenn in seinen Mac-Spielen jemals ein „Bug" (dt.: Käfer) entdeckt wird. Tja, auf der „Macworld Expo" im Juli musste er tatsächlich ran. Und nicht nur einmal: täglich gab es Käfer-Nachtisch!

Würfel-Diablo

Blizzards Hit als Brettspiel

„Diablo II" auch ohne Strom? Kein Problem dank der Brettspielversion von Amiga. In der fetten Packung liegen massig Labyrinth-Bauteile, sechs verschiedene Würfel und ein umfangreiches Regelwerk. Gespielt wird nach den bewährten „Dungeons & Dragons"-Regeln. Zwei bis sechs Helden können für zirka 60 Mark loswürfeln.

Mit Labyrinth-Bauteilen kannst Du eigene „Diablo II"-Dungeons zusammenbasteln

Mambo-Time

Player für CD und MP3

Microboss bietet mit dem „MP3 Mambo" einen CD-Player im Discman-Format, der auch CDs mit MP3-Files liest und abspielt. Der Player läuft wahlweise mit zwei AA-Batterien oder Netzstrom. Er kann problemlos auch an eine HiFi-Anlage angeschlossen werden. Preis: zirka 400 Mark. *Info: www.microboss.de*

Die „DMX XFire" unterstützt alle 3D-Soundformate

4-Kanal-Karte

Digitaler Rundum-Sound

An das Terratec-Soundsystem „DMX XFire 1024" schließt man bis zu vier Speaker an. Die Karte bietet digitalen Ein-/Ausgang, unterstützt alle 3D-Soundstandards, sie besitzt 1024 Stimmen und 8 MB Sample-ROM. Preis: zirka 130 Mark. *Info: www.terratec.net*

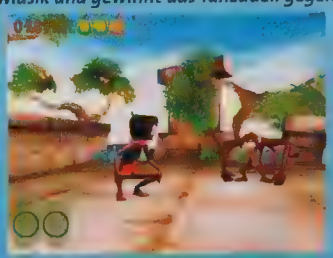
Disney tanzt ab

„Dschungelbuch Groove Party"

Pünktlich zum Kino-Wiederstart des Zeichentrick-Klassikers „Das Dschungelbuch" bringt Disney Interactive im Herbst „Dschungelbuch Groove Party" für Playstation und PC auf den deutschen Markt. Held Mogli tanzt sich im Spiel durch neun Urwald-Levels. Gesteuert wird aber nicht mit Pad oder Joystick, sondern mit einer Tanzmatte. Bleibst Du im Takt, geht's weiter, ansonsten landet Mogli auf der Nase. Das Spiel mit Matte kostet zirka 120 Mark.

Probier's mal mit Gemütlichkeit: Der Urwald groovt...

Durch rhythmische Hüpfer bleibt Mogli im Takt der Musik und gewinnt das Tanzduell gegen King Louie (PS)



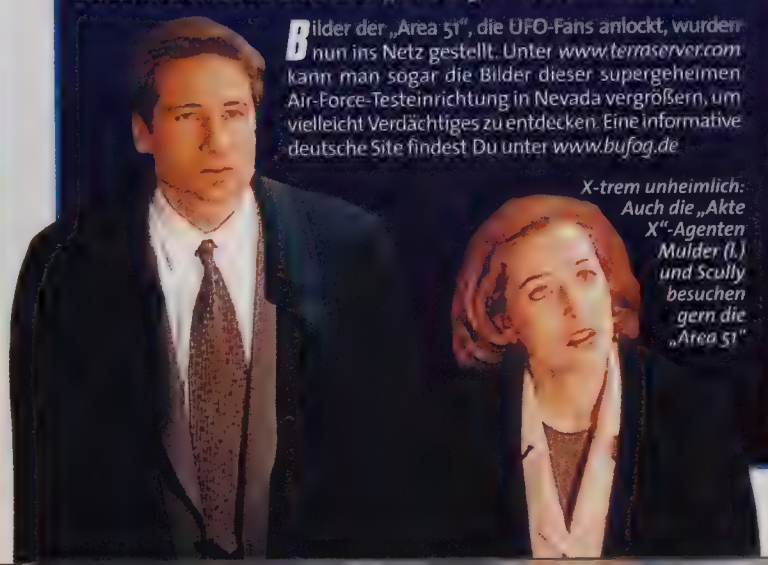
Im Einspieler-Modus werden die Tanzgegner vom Computer gesteuert (PC)

Für jeden Fehltritt verlierst Du eine Einheit Bananenpower (PS)

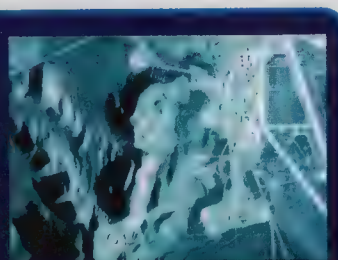
Aliens, bitte lächeln!

Satellitenfotos aus der „Area 51" veröffentlicht

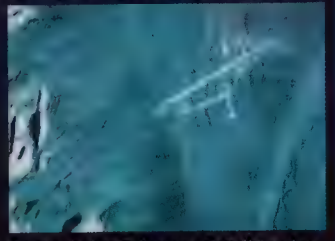
Bilder der „Area 51", die UFO-Fans anlockt, wurden nun ins Netz gestellt. Unter *www.terraserver.com* kann man sogar die Bilder dieser supergeheimen Air-Force-Testeinrichtung in Nevada vergrößern, um vielleicht Verdächtiges zu entdecken. Eine informative deutsche Site findest Du unter *www.bufog.de*



X-trem unheimlich: Auch die „Akte X"-Agenten Mulder (l.) und Scully besuchen gern die „Area 51"



Angeblich wurden abgestürzte UFOs in Hangars der „Area 51" untergebracht



Ein russischer Spionage-Satellit nahm dieses merkwürdige Flugfeld auf

TICKER

Hacker-Story

Im Freizeitgelände „Mystery Park" sind Hacker die Oberchecker. Unter der Oberfläche des Riesen-Naturareals kontrollieren sie den Park aus einer High-Tech-Schaltzentrale heraus. Doch immer wieder werden sie durch geheimnisvolle Vorfälle auf die Probe gestellt. Zwei Bände der Abenteuerreihe sind bereits beim Ensslin Verlag erschienen. Preis: rund 20 Mark.

Mac-Messe „Maxpo" in Köln

Apple-Fans können sich vom 21. bis 23. September im Kölner Coloneum austoben. Die Messe bietet fünf Bereiche, wobei besonders die „Mac Home Area" mit ihrem Freizeitspaß interessant sein wird. In der Shopping-Mall erleichtert man seinen Geldbeutel. Karten für 20 Mark und Infos unter *www.maxpo.de*

Es ist da: „Dead or Alive 2"

Tecmos Superfighter ist nach zahlreichen Verschiebungen endlich seit Ende Juli bei uns erschienen. Das dreimonatige Warten hat sich aber gelohnt: Die Klopperei (Test in SCREENFUN 5/00) wurde noch schöner und ein Eckchen schneller. Zudem musst Du Dir jetzt die Kostüme freispielen, die in der US-Variante von Anfang an wählbar waren. Weitere Infos gibt's im Internet: *www.acclaim.de*

„Dead or Alive 2": Stutenbeißen heißt, dass sich zwei Girls mächtig zoffen...

Model-Vertrag abzugeben!

Am 9. September moderieren Enie (Foto) und Flo (Ex-The Boyz) die „BRAVO GIRL! Talents 2000" in Leipzig. Mit dabei sind je 10 Jungs und Mädels, die auf eine Model-Karriere hoffen, sowie Stars wie Die 3. Generation, Marque und Band ohne Namen. Karten für zirka 30 Mark gibt es bei *www.eventim.de* oder unter Telefon (0180) 557 00.

Poké

Sammelkarten, Druckstudios und Plüschspielzeug sind ja zur Genüge bekannt – doch der Hype erzeugt immer mehr witzige bis sinnlose Fanartikel. Ist echt alles Gelb, was glänzt?

Tour de Pokémon

Die Trinkflasche und die Handschuhe (jeweils zwischen 20 und 25 Mark) machen aus Dir 'nen durchgestylten Radprofi. Für 400 Mark gibt's das Mountainbike noch dazu. Von Profi Produkte.

Board-Fieber

Skater-Freaks à la Tony Hawk werden wohl professionellere Boards wählen. Doch für Poké-Fans ist dieses Skateboard von Profi Produkte bestimmt ein Highlight in ihrer Sammlung. Die Unterseite ziert Trainer Ash. Preis: zirka 80 Mark.

Beam me up!

Er sieht nicht nur süß aus, der kleine Schlüsselanhänger von Hasbro: Mithilfe des Schalters bringt man die Wesen sogar zum Blinken. Preis: rund 12 Mark.

Für Hasser

Au ja! Pokémon abballern und nicht nur immer lieb haben! Auch wenn sich der „Power Blaster" von Hasbro schnell als ziemlich langweilig entpuppt und mit zirka 30 Mark überteuert ist, wird manch einer happy sein, auch mal seinen Hass ausleben zu dürfen.

Gelb geschützt!

Zum Board kriegt man noch Knie- und Ellbogenschützer im Set von Profi Produkte. Das Ganze ist eher was für die Jüngeren, da das Set klein ausfällt. Preis: rund 40 Mark.

Allerlei Schnickschnack

Ordnung muss einfach sein!

Dass Eure Sammelkarten nicht durcheinander wirbeln, garantieren die hübschen Ordner und Mappen von Amigo Spiele. Der Preis ist abe heftig: die Hefte kosten jeweils 20 und 30 Mark.

Ganzkörper-Glutexo

Reingeschlüpft und losgehüpft! Die Kostüme von Hasbro (zirka 80 Mark) gibt es als Pikachu-, Arbok- und Glutexo-Modell. Sie passen für Kinder bis 11 Jahre. Ein überdimensionaler Pokéball existiert bislang nicht.

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Immer noch nicht genug? Na gut! Wir verlosen 10 „Pokémon-Druckstudios". Mit der PC-Software lassen sich 81 Figuren für T-Shirts, Tattoos, Postkarten und vieles mehr ausdrucken. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, steht auf der Jackpot-Seite 130. Aktionsschluss ist der 20.9.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Wahn

Trainer-Werkzeug

Echt clever: Der „Pokédex", eine Art Organizer, von Hasbro besitzt alle Infos zu den 151 Wesen. Du kannst zudem eine Liste Deiner Lieblinge herstellen. Prima ist auch der Taschenrechner. (zirka 60 Mark)

Smile pleeeease!

Die quietschgelbe Kamera von Hasbro für rund 80 Mark hat nicht nur einen eingebauten Blitz, sondern noch was ganz Besonderes: Alle Fotos haben einen Rahmen mit 150 Winz-Pokémon.

Du Waschlappen!

Kaum zu glauben: Im Wasser quellen die winzigen Vierecke zu Mini-Handtüchern auf. Aber was soll man mit einem pitschnassen Handtuch anfangen? (zirka 6 Mark, Close-Up-Posters)

Pikachu als Tamagotchi

Wer den „Ped-O-Meter" von Theo Kranz Games (zirka 45 Mark) am Gürtel trägt, dem rechnet er die Schritte in Watt um. Mit dieser Währung kann man dem kleinen Pikachu nette Geschenke machen und sich so seine ewige Freundschaft sichern.

Zum Abnudeln!

Mit dem Nudelgericht von Heinz (rund 2 Mark, in Supermärkten) vernaschen Fans Fukano, Schiggy und noch vier Pokémon. Unsere Tester waren zwar nicht begeistert, aber über Geschmack lässt sich ja bekanntlich streiten...

Zucker-schlecken

Für Superfaule: Zunge raus, Knopf drücken, und schon dreht sich der auswechselbare Lutscher an Deinem Sprechapparat! (zirka 10 Mark, von Hasbro)

Pokénopoly

Pokébälle statt Bahnhöfe, Pokémon-Center und Supermärkte statt Häusern und Hotels... Tja, der Spieleklassiker wurde von Hasbro total umgestylt. Nur das Gefängnis blieb stehen. Als kleine Zugabe erhält man sechs winzige Pokémon-Spielfiguren. Ob das den satten Preis von 90 Mark rechtfertigt?

Mottis Alptraum

Das Tattoo- und Sticker-Set für rund 50 Mark gibt's in großen Kaufhäusern wie Kaufhof. Es enthält 180 Tattoos und 175 Sticker, damit kein Körperteil ausgespart wird.

INFO

Alles für den Kult

Die 57 Filialen des US-Spielegiganten Toys 'R' Us bieten ein irres Sortiment an Pokémon-Artikeln an. Auch große Kaufhäuser wie Karstadt oder Kaufhof und Spielwarengeschäfte sind gute Anlaufstellen für Poké-Freaks! Willst Du noch mehr Infos zu den hier gezeigten Gimmicks? Dann greif zum PC oder Telefon:

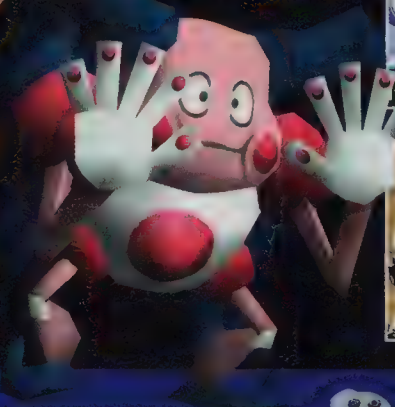
- Hasbro: *www.hasbro.de* Info-Telefon (02921) 96 53 43
- Close-Up: *www.closeup.de* Info-Telefon (0711) 450 450
- AMIGO-Spiele: *www.amigo-spiele.de* Info-Telefon (06074) 375 50
- Profi Produkte: *www.profiprodukte.de* Info-Telefon (02291) 922 90
- Theo Kranz Games: *www.tkgames.de* Bestell-Hotline (01805) 21 18 44

Text: Lisa Brack · Fotos: Michael Kayser

Eure Top 10

1 **Pokémon**

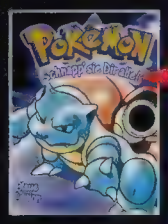
2 **Age of Empires II: The Age of Kings**



3 **Pokémon Stadium**

SCHNEIDER AKTION!

Schickt uns eine Postkarte mit Euren 5 Lieblingsspielen (mit System-Angabe). Unter allen Einsendern verlosen wir 1 Jahres-Abo für je ein Spiel nach Wahl pro Monat. Mehr dazu steht auf Seite 130.



1	**Pokémon Rot/Blau** NINTENDO – GB	(1) Wahnsinn: Seit sechs Monaten sind die kleinen Monster ungeschlagen!
2	**Age of Empires II** MICROSOFT – PC	(2) Die Geschichtsstunde von Microsoft-Boss Gates ist von Platz 2 nicht wegzubringen
3	**Pokémon Stadium** NINTENDO – N64	(3) Schick Deine Pokémon als Wettkämpfer in die Arena. Vier Cups warten auf sie!
4	**Die Sims** MAXIS/EA – PC	(4) Bonzenglück oder Pennerschicksal: Mit der Maus lenkst Du das Leben Deines Sims
5	**Metal Gear Solid** KONAMI – PS, GBC	(8) Sei dabei: Diese clevere Agenten-Action sollte jede einschlägige Sammlung zieren
6	**Zelda 64: Ocarina of Time** NINTENDO – N64	(9) Brillant: das 3D-Abenteuer mit Link, dem tapferen Robin-Hood-Verschnitt
7	**Gran Turismo 2** 989 STUDIOS/SONY – PS	(7) Unverändert hält die Rennsimulation ihren Platz. Ist die Pole Position noch drin?
8	**Final Fantasy VIII** SQUARESOFT – PC, PS	(5) Da helfen auch keine Guardian Forces: Teil acht rutscht drei Plätze hinunter
9	**C&C 3: Operation Tiberian Sun** WESTWOOD STUDIOS/EA – PC	(6) Die Echtzeit-Strategieschlacht zwischen GDI und Nod flaut etwas ab
10	**GTA 2** DMA DESIGN/ROCKSTAR – PC, PS, DC	(10) Banküberfälle, Sprengkommandos, Autojagden: Gangsterherz, was willst du mehr?

System

PC

1	**Age of Empires II**	MICROSOFT Strategiespiel – ca. 80 DM
2	**Die Sims**	MAXIS/EA Simulation – ca. 80 DM
3	**C&C 3: Op. Tiberian Sun**	WESTWOOD STUDIOS/EA Strategiespiel – ca. 90 DM
4	**GTA 2**	TAKE 2 Actionspiel – ca. 80 DM
5	**FIFA 2000**	EA SPORTS Sportspiel – ca. 90 DM

PLAYSTATION

1	**Metal Gear Solid**	KONAMI Action-Adventure – ca. 100 DM
2	**Gran Turismo 2**	989 STUDIOS/SONY Rennspiel – ca. 90 DM
3	**Final Fantasy VIII**	SQUARESOFT Rollenspiel – ca. 90 DM
4	**Tekken 3**	NAMCO/SONY Fightspiel – ca. 90 DM
5	**Resident Evil 3 (dt. Version)**	CAPCOM/EIDOS Action-Adventure – ca. 95 DM

NINTENDO 64

1	**Pokémon Stadium**	NINTENDO Strategiespiel – ca. 120 DM
2	**Zelda: Ocarina of Time**	NINTENDO Adventure – ca. 100 DM
3	**Donkey Kong 64**	RARE/NINTENDO Jump&Run – ca. 120 DM
4	**Super Smash Bros.**	NINTENDO Fightspiel – ca. 90 DM
5	**Perfect Dark**	RARE/NINTENDO 3D-Shooter – ca. 110 DM

Top 20

11 Tekken 3
NAMCO/SONY – PS
(14) Der dritte große Teil der Eisenfaust-Fightserie lässt Deine Playstation beben

12 RE 3: Nemesis (dt. Version)
CAPCOM – PS
(15) In seinem Horrorkabinett hält Mutant Nemesis Gruseliges für Heldin Jill bereit

13 FIFA 2000
EA SPORTS – PC, PS, GBC
(17) Der satte Inhalt mit 800 Vereinen und 40 Nationalteams verspricht Dauerspaß

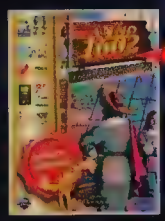
14 Pokémon Gelb
NINTENDO – GB
NEU! Die Pikachu-Sonderausgabe versüßt die Wartezeit bis zur Gold- und Silberedition

15 Tomb Raider IV
CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS, DC
(11) Wird die Talfahrt von sexy Lara und ihren Abenteuern noch irgendwie gestoppt?

16 Tony Hawk's Skateboarding
ACTIVISION – PS, N64
(22) Wer ist der Meister auf den Launchramps, Wheelietables und Curbcuts? Na klar!

17 Die Siedler III
BLUE BYTE – PC
(21) Fans der Zwergenbrigade sehnen sich nach dem optisch aufgepeppten vierten Teil

18 RollerCoaster Tycoon
MICROPROSE – PC
(19) Mit 'nem popeligen Kettenkarussell ist es bei dieser Bausimulation nicht getan!



19 Anno 1602
SUNFLOWERS/MAXDESIGN – PC
(27) Die Expedition zu neuen Ufern segelt mit frischer Brise wieder in die Top 20 hinein

20 Half-Life (dt. Version)
CENDANT/HAVAS – PC
(20) Der 3D-Action-Trip liefert kinoreife Unterhaltung mit knackigen Rätseleinlagen

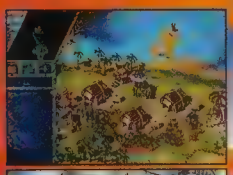
Spiele für die Insel

WELCHE DREI SPIELE WÜRDEST DU MITNEHMEN?

Alex

Blondinen bevorzugt: Erst kam Kerstin, dann angelte er Jenny

Vor einiger Zeit wurde der 37-jährige Gastronom aus dem „Big Brother"-Container herausgewählt. Aber in sein „normales" Leben in Bonn und in die echte WG zu Kumpel Fidelis kehrt er noch lange nicht zurück. Sein Terminkalender ist so rappelvoll, dass ihm kaum Zeit fürs PC-Zocken bleibt.



1 Die Siedler III (PC)
Expansion im Internet: Bei www.siedler3.de spielst Du gegen andere User im Wettbewerb

2 Formel 1 (PC)
Schon älter, aber immer noch gut. Alex' Porsche ist ja auch nicht mehr der Jüngste...

3 Superbike World Championship (PC)
Diese grafisch gut gelungene Rennsimulation erfordert von den Fahrern höchstes Können!

New Comer – Die höchsten Neueinsteiger

1 Perfect Dark
RARE/NINTENDO – N64
Obwohl die N64-Gemeinde in Deutschland nur das Importspiel zocken kann, pusht Ihr es auf diesen Platz

2 Colin McRae Rally 2.0
CODEMASTERS – PC, PS, DC
Die zweite Runde der anspruchsvollen Rallye-Simulation startet besonders bei den Profispielern voll durch

3 RE: Code: Veronica
CAPCOM/EIDOS – DC
Zombie-Horden und Rätselmassen: Das „Resident Evil"-Adventure für die Dreamcast lässt kaum Wünsche offen

Dreamcast

1. **Crazy Taxi** – SEGA – Rennspiel – ca. 90 DM
2. **RE: Code: Veronica** – CAPCOM/EIDOS – Action-Adventure – ca. 90 DM
3. **Soul Calibur** – NAMCO – Fightspiel – ca. 90 DM
4. **Sonic Adventure** – SEGA – Jump&Run – ca. 90 DM
5. **Tomb Raider IV** – CORE DESIGN/EIDOS – Action-Adventure – ca. 90 DM

Game Boy

1. **Pokémon Rot/Blau** – NINTENDO – Adventure – ca. 65 DM
2. **Pokémon Gelb** – NINTENDO – Adventure – ca. 65 DM
3. **Zelda IV: Link's Awakening** – NINTENDO – Adventure – ca. 65 DM
4. **Harvest Moon GB** – NINTENDO – Simulation – ca. 60 DM
5. **Dragon Quest Monsters** – NINTENDO – Adventure – ca. 65 DM

Most Wanted – Spiele, auf die alle warten

1 Final Fantasy IX
SQUARESOFT – PS
Genre: Rollenspiel
Erscheinungstermin: Frühjahr 2001

2 Banjo – Tooie
RARE/NINTENDO – N64
Genre: Jump&Run
Erscheinungstermin: Winter 2000

3 Star Trek: Voyager
ACTIVISION – PC
Genre: Action-Adventure
Erscheinungstermin: Herbst 2000

Foto: BRAVO-Archiv (1)

So bewertet BRAVO SCREENFUN

Alles hübsch auf einen Blick: Unser Wertungskasten enthält wichtige Informationen zu jedem getesteten Spiel. Auf dieser Seite erfahrt Ihr genau, wie er aufgebaut ist.

So viele Spiele, so wenig Geld! Damit Ihr Eure knappe Barschaft auf keinen Fall für langweilige Software-Gurken vergeudet, checkt das SCREENFUN-Test-Team alle wichtigen neuen Spiele auf Herz und Nieren. **Am Ende jeder Besprechung informiert Euch ein kleiner Bewertungskasten über die wichtigsten technischen Voraussetzungen und Einzelheiten des Spiels.** Die genaue Bedeutung dieser Informationen könnt Ihr auf dieser Seite nachlesen.

Noch ein Wort zur Bewertung: Egal, ob ein Spiel 80 Mark oder 140 Mark kostet, es wird gleich streng bewertet. **Leicht abgewandelte Bewertungskästen findet Ihr übrigens auch in den Rubriken „Hardware", „Software", „Kino", „TV" und „Connections".** Alle getesteten Spiele erscheinen – soweit nichts Spezielles vermerkt wird – im selben Monat wie das Heft.

Die Systeme

Im roten Kästchen steht, für welches System SCREENFUN das Spiel im Heft getestet hat.

PC: MS-DOS- und Windows-Rechner
PS: Sony Playstation
PS2: Sony Playstation 2
N64: Nintendo 64
GB: Game Boy
GBC: Game Boy Color
DC: Sega Dreamcast

Das grüne Kästchen zeigt an, dass das Spiel in einer früheren Ausgabe bereits für ein anderes System getestet wurde.

Im orangenen Feld steht, ob für Eure Konsole oder Euren PC eine Umsetzung geplant ist.

Unser Beispiel: Das (frei erfundene) Spiel „Screen Fun" wurde für Playstation bereits in einem früheren Heft gecheckt. Getestet wird jetzt die PC-Version, während sich Game-Boy-Color-Besitzer noch gedulden müssen.

Deutsch, Englisch oder Japanisch?

Steht hier ein „D", haben wir die deutschsprachige Version getestet. „E" dagegen steht für „englischsprachig". Bei „E/D" wird zwar eine englische Version (bzw. J/D = japanische) getestet, doch eine deutsche Version folgt.

Der Preis

Hier erfahrt Ihr, wie viel Ihr auf den Tisch blättern müsst. Da die Preise je nach Händler erheblich schwanken, geben wir die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers an.

Wer sich ein bisschen umsieht und vergleicht, kommt mit ein wenig Glück billiger an die Spiele.

Die Macher

Wer war's? Insider erkennen vielleicht den Namen einer bekannten Programmierfirma wieder. Doch Vorsicht: Ein wohlklingender Herstellername macht noch lange kein gutes Spiel.

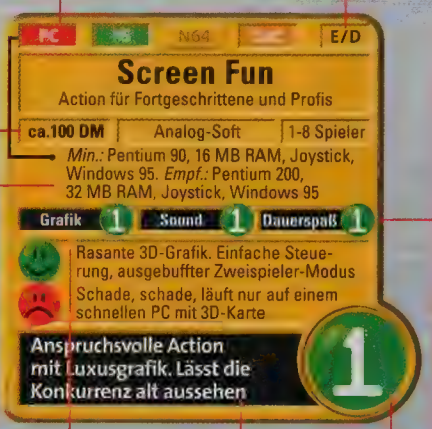
Die Spieler

Hier steht, wie viele Spieler gleichzeitig rankönnen – die entsprechende Anzahl von Gamepads oder Joysticks vorausgesetzt. Wir lassen es gelten, wenn man an einem PC (auf geteiltem Bildschirm), im speziellen Internet-Modus oder per PC-Netzwerk gleichzeitig spielen kann.

Systemanforderungen

PC-Besitzer finden hier Informationen, ab welcher technischen Ausrüstung das Spiel vernünftig läuft.
Min. steht für die Minimal-Ausrüstung, *Empf.* für die empfohlene Ausstattung. Weniger Rechenpower sollte Euer PC nicht haben, sonst leidet der Spielspaß.

Konsolenbesitzer erfahren hier, ob das Spiel zusätzliche Hardware wie zum Beispiel Spezial-Joypads oder Memory Cards unterstützt.



Grafik

Augenschmaus oder Pixelmus? Hier erfahrt Ihr, wie die Grafik im Vergleich zu Genrekollegen bei typischer Hardware benotet wurde.

Sound

Musik und Soundeffekte können zu Höchstleistungen anspornen, unbeachtet dahinplätschern oder gar langweilen. Hier gibt's Noten für die Noten.

Dauerspaß

An dieser Stelle erfahrt Ihr, ob das Spiel auf Dauer Spaß macht. Gibt es mehrere Spielvarianten, alternative Lösungswege oder gar einen Editor für die Eigen-Kreationen?

Das hat uns gefallen

Diese Vorzüge haben dem SCREENFUN-Test-Team besonders gut gefallen.

Das hat uns nicht gefallen

Von bösen Fehlern bis zu kleinen Mängeln listen wir auf, was uns am Spiel missfallen hat.

Das Fazit

Knapp und knackig: Das Fazit erklärt in Kürze, was Ihr von dem Spiel zu erwarten habt.

Die SCREENFUN-Note

Am Ende aller Tage wird streng bewertet. Die Note sagt Euch, wie viel Spaß das Spiel unterm Strich bringt. Wie in der Schule geht es von der begehrten Eins bis zur Sechs runter.

Die BRAVO SCREENFUN-Noten

1 – Sehr gut
Worauf wartet Ihr noch? Ein Überflieger, der Euch auf keinen Fall entgehen sollte.

2 – Gut
Kein Pflichtkauf, aber ein gutes Spiel, das Ihr Euch ruhigen Gewissens zulegen könnt.

3 – Befriedigend
Durchschnitt. Kann wegen des Themas oder einzelner Stärken für Euch interessant sein.

4 – Ausreichend
Ab hier heißt es „Na ja". Nur für eingefleischte Fans des Genres lohnt sich der Kauf.

5 – Mangelhaft
Knapp vor dem Stromausfall. Software, die ihr Geld auf keinen Fall wert ist.

6 – Ungenügend
Grottenschlechter Software-Müll, um den Ihr besser einen weiten Bogen macht.

Die Genres

Rollenspiel mit Adventure-Einschlag oder Strategie-Jump&Run? Damit keine Verwirrung aufkommt, findet Ihr in diesem Lexikon die wichtigsten Spiele-Genres.

ACTIONSPIELE

Hier treibt schnelle Action den Pulsschlag hoch. Empfehlenswert: die beiden Klassiker „Darius" und „R-Type" sowie „Metal Gear Solid".

ADVENTURE

Adventures sind Knobelspaß, eingebettet in eine spannende Geschichte. Hervorragend sind die „Monkey Island"-Serie und „Grim Fandango".

3D-SHOOTER

Schnelle Baller-Action aus der Sicht des Spielers. Zu den besten gehören „Turok 2", „Unreal", „Unreal Tournament" und „Half-Life" (dt. Version).

FIGHT

Wer legt sein Gegenüber zuerst auf die Matte? „Soul Calibur" sowie Spiele-Hit-Serien wie „Tekken", „Street Fighter" und „Virtua Fighter" machen vor allem zu zweit Spaß.

SPORT

Ob Fußball, Basketball oder Eishockey: Sportarten aller Art werden simuliert. Exzellent sind die Serien „FIFA" „NHL" und „NBA" von EA Sports.

SIMULATIONEN

Ob Renn-, Flug- oder Wirtschaftssimulation – diese Spiele bieten ein Höchstmaß an Realismus. Zu empfehlen: „Gran Turismo 2" und „Grand Prix Legends", „Falcon 4.0", „The Sims" und die „SimCity"-Reihe.

RENNSPIELE

Diese Raser sind eine Klasse für sich! Empfehlenswert: „Mario Kart 64", „Formel Eins 99", „F-Zero X" und die Serien „Need for Speed" und „WipEout".

ROLLENSPIELE

Mit einer Heldengruppe streift Ihr durch ferne Länder und kämpft mit Monstern. Referenzklasse: „System Shock 2", die „Final Fantasy"-Serie, „Nox" und die „Ultima"-Spiele.

JUMP & RUN

Geschick und genaues Timing sind hier gefragt. Sehr gute Vertreter: „Banjo – Kazooie", „Donkey Kong 64", „Rayman 2", die Hit-Serien „Spyro", „Super Mario" und „Crash Bandicoot".

STRATEGIE

Bei diesen Spielen sind Taktik und Planung unerlässlich – oft finden sie in Echtzeit statt. Die Prominenz: die Serien „Command & Conquer", „Age of Empires" und „Die Siedler" sowie die Spiele „Commandos" (dt. Version) und „Anno 1602".

SONSTIGE

Puzzles, Flipper, Karten-, Brett- und Billardspiele, Knobel- und Geschicklichkeitsspaß machen die Vielfalt komplett. Und manche Spiele lassen sich beim besten Willen keinem bestimmten Genre zuordnen, zum Beispiel „Tetris" oder „Swing".

INFOGRAMES PROUDLY PRESENTS:

FRONTSCHWEINE

SPECIAL APPEARANCE
Deutsche Umsetzung:
Autor MARC HILLEFELD
(„The Simpsons“)

„DER VERRÜCKTESTE SAUHAUFEN DER WELT“

featuring:

ISAC WASHINKEN
MANFRED SCHWARTOWSKI
ARTHUR SWINEY
GEORGES PORC FLAMBÉ
WOK HOG
DSCHINGIS SCHMARRN

www.frontschweine.com

Mach Dich bereit für ein skurriles Multiplayer-Schlachtfest der besonderen Art: Frontschweine. Der Action-Strategie-Mix in 3D. Baller`s Dir rein!

„PlayStation“ and „PlayStation“ are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© 2000 Infogrames Europe. All rights reserved.

PRESENTED BY

PlayStation

INFOGRAMES

JETZT IM HANDEL!

Grand Prix

Geoff Crammond heißt der Meister der Formel-1-Simulationen und sein neustes Werk „Grand Prix 3". Vier lange Jahre wurde es entwickelt und will, wie schon die Vorgänger, neue Standards setzen.

Abgedreht: Meist reicht schon ein kleiner Schubser und Dein PS-Bolide rotiert

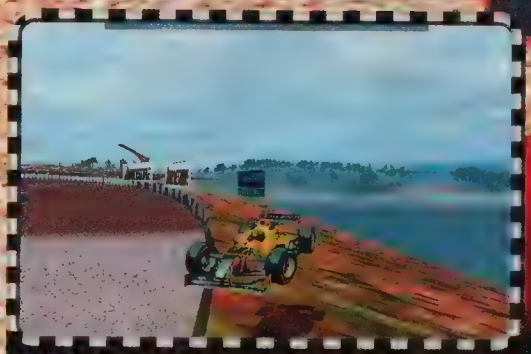
Eigentlich ist es seit 1992 immer dasselbe, denn bereits im Sommer vor acht Jahren erschien Geoff Crammonds „Formula One Grand Prix" für den Amiga. Im Spiel konnte man wunderschön realistisch die Formel-1-Saison von 1991 nachfahren. Im Nachfolger „Formula One Grand Prix 2" von 1996 hat man sich durch die 94er-Saison gekämpft, und im aktuellen „Grand Prix 3" kannst Du versuchen, die F1-Meisterschaft von 1998 zu gewinnen. Das Einzige, das die Spiele bis heute unterscheidet, sind Präsentation und ein stetig verbesserter Realitätsgrad.

Die Spielmodi in „Grand Prix 3" gleichen denen der Vorgänger. Entweder drehst Du eine Trainingsrunde auf dem Kurs Deiner Wahl oder Du fährst ein schnelles Rennen ohne Training und Qualifying oder Du versuchst es mit einer Meisterschaft. Letztere führt über alle Kurse der 98er-Saison. Selbstverständlich kannst Du Dich in ein Rennteam Deiner Wahl einklinken, die Position bekannter Formel-1-Piloten einnehmen oder auch einfach ein eigenes Fahrerprofil erstellen.

Auf der Strecke offenbart „Grand Prix 3" erstmals seine großen Vorzüge: Die Simulation lässt sich – wie schon die Vorgänger – optimal an die jeweilige Könnensstufe anpassen. Dank insgesamt acht Fahrhilfen kommen Rennspiel-Einsteiger wie auch Asphalt-Profis in den vollen Genuss des Spiels (siehe Info-Kasten). Wer Probleme mit der Ideallinie hat, beamt sie sich einfach auf den Asphalt, Schalt-Verächter lassen den Computer die Gänge aussuchen und Brems-Querulanten freuen sich über ein vollautomatisches Bremspedal. Auch Anti-Schlupf-Regelung, Unzerstörbarkeit oder Schleuder-Hilfen lassen sich zuschalten.

So wird die Fahrt für Einsteiger erfreulich einfach, ein Sieg ist sogar wahrscheinlich. Auf der härtesten Schwierigkeitsstufe hin-

Start frei! Zur Erleichterung werden die Ampeln noch mal oben rechts eingeblendet. Wenn sie erlöschen, geht's los



Hallo Realismus? Dieser kaputte Flitzer wird durch einen Kran aus dem Rennen gehoben, der leider unsichtbar bleibt

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Schnelle Rechner für schnelle Spiele: Wir verlosen 3 Spiele-PC mit allem Drum und Dran für perfekte Sessions. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 130. Aktionsschluss ist der 20.9.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

TiPPS

Alle acht Fahrhilfen

Die Bremsautomatik übernimmt für Dich vor jeder Kurve den wohldosierten Tritt aufs Bremspedal

Eine solche Automatikschaltung ist für alle, denen ein ständiges Hoch- und Runterschalten zu viel wird

Dank der Schleuderhilfe streckt Dein Auto seine Nase nach Drehern wieder automatisch Richtung Kurs

Unzerstörbarkeit macht Dein Auto unverwundbar. Selbst üble Crashs können dem Flitzer nichts anhaben

Lass Dir die **Ideallinie anzeigen,** denn dann weißt Du immer, wie man die nächste Kurve am besten anfährt

Optimale Gang-Anzeige sorgt dafür, dass immer der beste Gang für die jeweilige Lage auf dem Display steht

Drosselhilfe: Sie vereitelt wie ASR (Anti-Schlupf-Regelung) das Ausbrechen des Hecks bei zu viel Gas

Die **Lenkhilfe** ist vor allem für Einsteiger optimal. Sie hilft Dir beim Ein- und Ausfahren in Kurven

In der Box warten wieder Pixel-Männer und ein kleines Optionsmenü

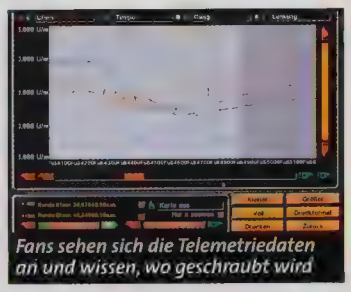
Spektakuläre Unfälle kannst Du in der Wiederholung noch mal bewundern

Ferraris und McLarens haben allzu große Sponsoren-Lücken auf dem Blech, allein die Texturen des Jordan wirken real

Das Display im Lenkrad ist im Rennen Deine einzige Info-Quelle

Der gelbe Jordan soll an eine Hornisse erinnern

Nur für Profis: Das Fahrzeug-Setup ist für Normalo-Fahrer unverständlich



Fans sehen sich die Telemetriedaten an und wissen, wo geschraubt wird

gegen fahren die Gegner wie junge Götter, das Handling ist wirklichkeitsnah und die Autos lassen sich nur mit sehr, sehr viel Übung beherrschen. Zudem gewinnen mit wachsendem Schwierigkeitsgrad auch die Einstellungen des Autos an Bedeutung. Wie gehabt, kannst Du an fast unzähligen Stellen schrauben und vom Spoiler über die Bodenfreiheit bis zum Drehstabilisator alles verändern. Selbst eine Boxenstrategie lässt sich im Voraus planen.

Auf dem Asphalt erwarten Dich zwar mehrere Kameraperspektiven, spielbar ist „Grand Prix 3" aber nur aus der Cockpit-Sicht. Hier freust Du Dich über famose Regeneffekte mit Spiegelungen auf der Straße, ärgerst Dich aber gleichzeitig auch über die mangelnde Sorgfalt der Modellierer. **Leider sind bis auf die Texturen alle Autos identisch, auch die Cockpits unterscheiden sich nicht im Geringsten.** Dies stört Simulationsfreunde genauso wie die teils sehr hässlichen Texturen auf der Strecke.

In Sachen Fahrverhalten und Computerintelligenz setzt das Spiel aber wieder mal Maßstäbe und ist nach wie vor König der Formel-1-Simulationen. Ein wenig mehr „Spiel" hätte Geoff Crammond im dritten Teil dennoch einbauen können. Klasse wäre eine lang motivierende Karriere, in der man sich langsam in die Top-Teams vorarbeiten muss oder ein lustiger Arcade-Modus für zwischendurch.

Eben gestartet, schon versemmelt: Unfälle haben besonders in höheren Schwierigkeitsgraden eine verheerende Wirkung

Schnieke Autos, schnöde Zuschauer: Die Qualität der Optik schwankt allzu oft zwischen grandios und potthässlich

PC D

Grand Prix 3

Rennsimulation für Einsteiger bis Profis

ca. 100 DM | Microprose | 1-8 Spieler

Min.: Pentium II 266, 32 MB RAM, Win 95, 80 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium III, 64 MB RAM, Win 98, 320 MB HD, 3D-Karte

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 2

+ Überaus korrekte Fahrphysik und acht einsteigerfreundliche Fahrhilfen

– Grafisch teils unausgereift, keine weiteren Spielmodi, umständliche Menüs

Die Pole Position bei F1-Simulationen – leider weder perfekt noch abwechslungsreich

2

Text: Knut Gollert

ScreenFun AWARD

Vernünftige Tennis-Simulationen gibt es höchstens alle Jubeljahre einmal: Doch das ist sicher nicht der einzige Grund, warum „Virtua Tennis“ so konkurrenzlos gut ist!

Virtua Tennis

SEGA PROFESSIONAL TENNIS

Neben den acht bekannten Tennis-Profis kannst Du noch weitere acht Sega-Charaktere freispielen

Der grasgrüne Power-Balken links neben dem Spieler bestimmt die Stärke seines Aufschlags

Zwei verschiedene Perspektiven stehen zur Wahl: Leider ist die Schulterkamera etwas unübersichtlich

Das gab's noch nie: Die Zuschauer im Hintergrund sind bei Nahaufnahmen in der Wiederholung ganz in 3D!

Die Centercourt-Cracks

Mark Philippoussis
Nationalität: Australier
Stärke: Kanonen-Aufschläge

Cedric Pioline
Nationalität: Franzose
Stärke: Allroundspieler

Thomas Johansson
Nationalität: Schwede
Stärke: Schneller Läufer

Tim Henman
Nationalität: Engländer
Stärke: Volley-Meister

Jim Courier
Nationalität: US-Amerikaner
Stärke: Verschiedene Schläge

Yevgeny Kafelnikov
Nationalität: Russe
Stärke: Kräftige Rückhand

Tommy Haas
Nationalität: Deutscher
Stärke: Starke Vorhand

Carlos Moya
Nationalität: Spanier
Stärke: Kräftiger Schlag

Mit den Schultertasten kann man im Doppel seinen Partner anweisen, am Netz zu spielen oder lieber die Grundlinie abzusichern (oben links: „Baseline")

BRAVO ScreenFun AKTION!

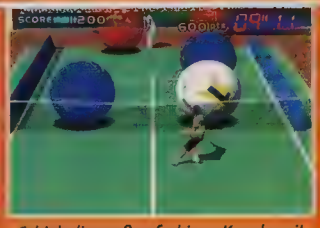
Zusammen mit Wilson verlosen wir 1 „Wilson Pro Bag". Das Bag gehört zu der Kollektion, mit der auch die Spielerinnen Venus und Serena Williams auf Tour gehen. Wie man bei der Verlosung mitmacht, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 130. Aktionsschluss ist der 20.9.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Trendy: Sogar die Outfits der Spieler kannst Du wechseln!

Über sieben Hürden musst Du geh'n...

Räume wie beim Bowling alle zehn Pins mit einem platzierten Aufschlag ab

Kettenreaktion: Alle Luftkissen müssen mindestens einmal berührt werden



Schieb die großen farbigen Kugeln mit wuchtigen Schlägen aus dem Spielfeld

Bullseye: Versuch, den Ball genau in die Mitte der Zielscheibe zu schießen

Beide Tafelreihen müssen so getroffen werden, dass alle Zahlen verschwinden

Schalte die Maschinen mit beherzten Treffern aus, doch meide die roten Bälle

Mit gezielten Lobs musst Du die Filzkugeln in den Tonnen versenken

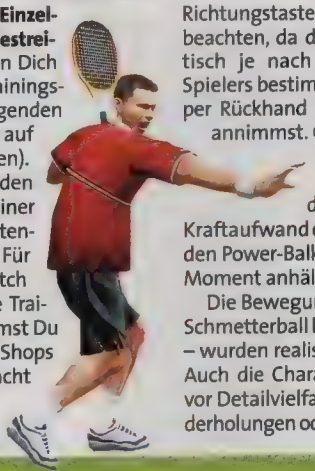
Sega bleibt am Ball: Neben der speziell für die Dreamcast entwickelten „2K"-Sportreihe („NHL 2K", „NBA 2K"), schaffen auch immer wieder Perlen aus der Spielhalle den Sprung auf die neue Sega-Konsole. Jetzt schlägt endlich auch „Virtua Tennis" auf der Dreamcast auf.

Ohne großen Options-Ballast geht es gleich flott zur Sache. Der „Exhibition"-Modus eignet sich bestens für kurze Übungsspiele oder packende Matches gegen Freunde. Besonders ein Doppel zu viert sorgt für kurzweilige und spannende Unterhaltung. Im Arcade-Modus musst Du Dich dagegen alleine oder zusammen mit einem Kumpel durch die vier bekannten Grand-Slam-Austragungsorte (Wimbledon, Melbourne, Paris und New York) sowie durch den abschließenden „Sega Cup" kämpfen.

Von Beginn an stehen acht Tennisprofis zur Wahl – jeder mit seinen individuellen Stärken. Trotz vieler bekannter Namen, darunter Tommy Haas und Carlos Moya, vermisst man doch ein wenig die aktuellen Spitzen-Cracks wie Andre Agassi oder Pete Sampras – von der fehlenden Damenriege ganz zu schweigen. Aber vielleicht schwingen Anna Kournikova und andere Tennis-Künstlerinnen ja in der Fortsetzung ihre wohlgeformten Hüften...

Völlig neu in der Heimversion von „Virtua Tennis" ist der „World Circuit"-Modus. Hier sucht man sich einen Sportler aus, mit dem man über den Globus zieht und Einzel- oder Doppelpartien bestreitet. Außerdem stellen Dich unterschiedliche Trainingsübungen mit steigenden Schwierigkeitsstufen auf die Probe (Kasten oben).

Deine Mühen werden aber nicht nur mit einer besseren Weltranglistenplatzierung belohnt: Für jedes absolvierte Match oder jede vollendete Trainingseinheit bekommst Du Bares, das in kleinen Shops zum Freikaufen der acht Bonus-Charaktere sowie der fehlenden Tennis-Courts eingesetzt werden kann – von denen gibt's insgesamt zehn. Des Weiteren im Angebot: über 25 verschiedene Outfits für die Akteure.



Die Steuerung ist denkbar einfach: Du benötigst lediglich zwei Knöpfe – einen zum Lobben, den anderen für normale Schläge. Die Länge und Geschwindigkeit, zum Beispiel für einen raffinierten Stopp, steuerst Du mit den Richtungstasten. Mehr gilt es nicht zu beachten, da der Computer automatisch je nach der Position Deines Spielers bestimmt, ob Du die Filzkugel per Rückhand oder mit der Vorhand annimmst. Gutes Timing ist dagegen beim Aufschlag gefragt – er wird nur dann mit maximalem Kraftaufwand durchgeführt, wenn Du den Power-Balken genau im richtigen Moment anhältst.

Die Bewegungen der Spieler – vom Schmetterball bis zum „Becker-Hecht" – wurden realistisch in Szene gesetzt. Auch die Charaktere strotzen nur so vor Detailvielfalt, gerade bei den Wiederholungen oder den Nahaufnahmen nach einem Punktgewinn. Aber auch sonst wurde der Tenniszirkus nahezu perfekt umgesetzt: Balljungen rennen über den Platz, Wolken werfen Schatten auf den Court, Spieler wirbeln ein wenig Staub auf und hinterlassen dabei Spuren im Sand. Die stimmungsvoll animierte Zuschauerkulisse rundet das optische Feuerwerk ab.

Dank seiner ausgereiften Spielbarkeit begeistert „Virtua Tennis" nicht nur Genre-Fans. Jeder, der sich nur ein wenig für den „weißen Sport" erwärmen kann und auf Mehrspieler-Duelle steht, sollte bei diesem Juwel zugreifen!

PC | PS | N64 | **DC** | D

Virtua Tennis

Sportspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 90 DM | Sega Sports Arcade | 1-4 Spieler

- unterstützt VM, Vibration Pack

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 1

Grandiose Grafik und Animationen, ausgereifte Steuerung, realistische Ballphysik

Keine Matches über mehrere Gewinnsätze, nur männliche Charaktere

Schön, schnell, schlagkräftig: „Virtua Tennis" fegt jegliche Konkurrenz gnadenlos vom Platz

1

Text: Michael Stapf

Halte die Augen offen und Deine Kamera gezückt: Diesmal bereist Du die Insel der Monster nicht als Held, sondern als Tourist!

Pokémon Snap

Wo stecken die Pokémon? Professor Eich will tolle Schnappschüsse sehen!

Die schönsten Fotos kannst Du in einem virtuellen Album sammeln

Bekommst Du mehrere Pokémon auf ein Foto, gibt's Bonuspunkte

Pikachu, Enton, Elektek (v.l.): 63 verschiedene Pokémon kannst Du auf der Insel entdecken

INFO

Spitz die Ohren, Pikachu!

Einige Pokémon-Spiele sind in Deutschland bereits erschienen, aber ein Titel kommt voraussichtlich leider nicht: **„Pikachu Genki Denchu"**.

Hier kann der Spieler mit dem gelben Pokémon sprechen. Möglich machen das ein Mikro sowie ein Modul zur Spracherkennung – das „versteht" aber leider nur Japanisch. Je nachdem, ob man den Winzling tadelt oder lobt, auslacht oder aufmuntert, ändert sich seine Laune.

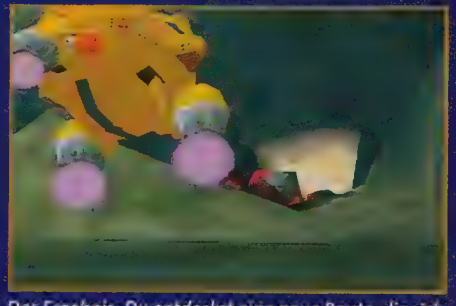
Optisch erinnert das Spiel an „Pokémon Snap": Der Held tummelt sich in einer 3D-Wald-und-Wiesen-Umgebung.

Das Mikro, über das man mit Pikachu spricht, erfreut bis jetzt leider nur Japans Spieler

GEHEIME ROUTEN UND ABZWEIGUNGEN

Ratlos? Experimente bringen Dich oft weiter: Wenn Du diesen Lektrobal mit Äpfeln bewirfst...

...explodiert er mit Wucht und bringt damit die dahinter liegende Höhlenwand zum Einsturz



Das Ergebnis: Du entdeckst eine neue Route, die sich ab sofort auf der Übersichtskarte anwählen lässt

Dein Vehikel schwebt lautlos, damit Du die Mini-Monster nicht aufscheuchst

Gewusst wie: Der Professor hilft Dir mit Spezialausrüstung und nützlichen Tipps

Beschütze die Pummeluffs und es gibt als Dank ein besonders schönes Abschiedsfoto!

Manchmal erblickst Du sogar kämpfende oder sich verwandelnde Pokémon

Deine Safari beginnt mit Professor Eichs Vehikel am Strand der Pokémon-Insel

Nur mit Hilfsmitteln kann man Relaxo zur fotogenen Pose motivieren...

Atempause für die derzeit beliebtesten Wesen der Videospielwelt: Nach aufregenden Abenteuern und vielen Kämpfen ruhen sich die Pokémon auf ihrer Heimatinsel aus. Mauzi und Relaxo sind am Strand, die Elektromonster Voltobal und Magnetilo verstecken sich in der Höhle, Ponita, Vulpix und die ganze feurige Clique haben sich ins Lavagebirge zurückgezogen.

Das ist eine super Gelegenheit für Pokémon-Spezialisten, ihre Lieblinge mal ganz privat zu erleben: Du willst wissen, was die Monster treiben, wenn sie sich unbeobachtet glauben? Kein Problem! Professor Eich übergibt Dir ein lautloses Geländevehikel, eine Route, die Du ohne seine Erlaubnis nicht verlassen darfst, und eine nagelneue Schnappschusskamera. Damit landest Du am Strand von Pokémon Island.

Vom Professor programmiert, rollt Dein Hovercraft über den Sand. Mit dem 3D-Stick und den vier gelben Tasten lässt Du Blick und Fotoapparat schweifen. Rührt sich da etwas rechts im Gebüsch? Schnell drückst Du den Z-Trigger und zoomst Dir Sichlor hautnah in den Sucher. Denn Deine einzige Aufgabe als Urlauber ist es, möglichst viele Monsterbilder zu schießen, ins Labor zu bringen und dort die besten herauszusuchen. Gefallen dem Professor die Motive und Einstellungen, belohnt er Dich mit Punkten und Zugang zu weiteren der insgesamt sieben Inselabschnitte. Verlieren kannst Du in „Pokémon Snap" nicht: Sind Dir die besten Pokémon entwischt, rollst Du einfach noch mal durch den Level und passt diesmal besser auf.

Die wichtigsten Regeln für angehende Fotografen gelten auch hier: Das Monster sollte Dir zugewandt sein, eine witzige Miene aufsetzen und – ganz wichtig – möglichst groß auf dem Foto erscheinen. Abgeschnittene Körperteile geben ebenso Punktabzug wie ein Wesen, das Du aus drei Meilen Entfernung von hinten knipst.

Anfangs kannst Du ins bunte Inseltreiben nicht eingreifen, doch später schenkt Dir der Professor Äpfel, Bälle und eine Flöte, mit denen Du die Monster lockst. So schnarcht der dicke Relaxo wie üblich und bemerkt Dich erst, wenn Du ihn mit einem Gegenstand bewirfst. Er rappelt sich auf – klick! Damit und durch andere Tricks bringst Du Pokémon zum Tanzen, Jubeln und Spielen – banne ihre ausgelassenen Posen auf Film, und Du erhältst Bonuspunkte vom Professor.

Die einfache Bedienung der Kamera und das freundliche Auswahlverfahren der Bilder machen „Pokémon Snap" zu einem frustfreien Vergnügen. Der Pokéreport und das Fotoalbum helfen Dir dabei, alle beobachteten und fotografierten Monster zu katalogisieren. Die schönsten Bilder fasst Du zu einer Galerie zusammen. Schade, dass Nintendo nur 63 Pokémon auf der N64-Insel versteckte – hast Du alle optimal im Kasten, ist das Spiel ausgereizt.

Davon abgesehen gibt's aber kaum was zu meckern. Klar, wer nicht versteht, was an den „Sims" spannend ist, wer virtuelle Lebewesen doof findet und wer grundsätzlich nichts sammelt, den wird auch diese Pokémon-Safari langweilen. Aber wenn Du auf Laserwaffen und Smart-Bombs zur Abwechslung mal verzichten willst, genieß die eingeschränkten Möglichkeiten als Digi-Tourist: In „Pokémon Snap" sollst Du beobachten, nicht stören oder zerstören!

INFO

Knips mich!

In Japan sind Fotospiele sehr beliebt. Als „Virtual Cameraman" knipst man schöne Mädchen in verführerischen Posen, selbst auf der Playstation 2 ist mit „Primal Image" bereits eine solche Simulation erschienen.

Aber auch in herkömmlichen Spielen ist das fotografische „Klick!" zu hören. So diente bereits im ersten N64-Spiel der Z-Trigger als Auslöser: Als „Pilotwings"-Segelflieger musst Du Umweltsünden fotografisch belegen. Derzeit ist Joanna Dark mit einer SpyCam auf der Nintendo-Konsole unterwegs. Auch Playstation-Fans schießen Fotos: In „Metal Gear Solid" findest Du eine Kamera, mit der Du sogar die Geister der Programmierer einfängst!

Der Z-Trigger als Auslöser: In „Pilotwings" knipst Du Umweltsünden

Auch Rare mag's fotogen: In „Perfect Dark" schießt Du Spionagefotos

In „Primal Image" werfen sich Girls auf der Playstation 2 in Pose

PC | PS | **N64** | DC | E/D

Pokémon Snap

Actionspiel für Einsteiger u. Fortgeschrittene

ca. 110 DM | Nintendo | 1 Spieler

• unterstützt Controller Pak

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 3

Pokémon in 3D-Pracht: Herzerfrischend putzig und für viele Überraschungen gut

Keine Möglichkeit, die vorgegebenen Pfade zu verlassen; nur 63 Monster

Nintendo mischt zwei Gedanken zu einem friedlichen Vergnügen voller süßer Überraschungen

2

Text: Winnie Forster

Der Burner will das Örtchen Dryfield in Schutt und Asche legen

Die Wumme im Anschlag: Heldin Aya weiß, wie sie sich wehren kann

Parasite Eve II

Zombie go home! Wahre Mutantenjäger legen ab sofort „Parasite Eve II" in ihre Playstation!

Panik in Los Angeles! Ein Einkaufszentrum gerät in die Gewalt blutrünstiger Mutanten. Wo selbst eine Spezialeinheit der Polizei versagt, musst Du als FBI-Agentin Aya Brea für Recht und parasitenfreie Zonen sorgen.

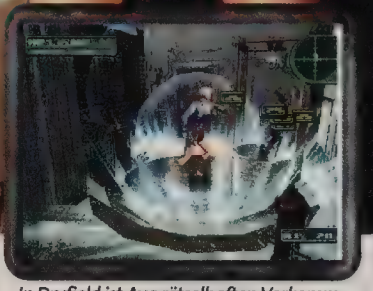
Die „Final Fantasy"-Macher blasen zum Sturm auf den Action-Adventure-Thron: **Nachdem Capcom seit Jahren die Genre-Hitparaden auf der Playstation mit seinem „Resident Evil" anführt, katapultiert sich „Parasite Eve II" nun dank vieler Innovationen und ausgeklügelten Spieldesigns an die Spitze.**

In eine spannende Story gezogen, steuerst Du Heldin Aya durch anfangs übersichtliches Terrain. Hierbei lernst Du massig virenverseuchte Monster kennen sowie den Umgang mit Waffen, dem Erfahrungspunkte- und dem Währungssystem. Quasi nebenbei förderst Du auch Ayas magieähnlichen „Parasite Energy"-Fähigkeiten.

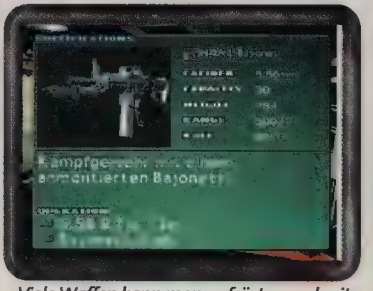
Gestählt durch den ersten Einsatz, steuerst Du Deine Heldin ins Wüstenkaff Dryfield, um in einem Bunker das Nest der Mutantenbrut auszuräuchern. **Hierbei kreuzt Du den Weg von 50 verschiedenen Kreaturen, die alle über individuelle Stärken und Schwächen verfügen. Zudem gilt es, Rätsel zu lösen, die diesen Namen wirklich verdienen.**

Neben fantastischen Rendersequenzen und einer tollen Grafik fehlt einer perfekten Präsentation lediglich die Sprachausgabe: Die lautlosen Dialoge schlagen schon ein wenig auf die Stimmung. Dagegen übertrifft „Parasite Eve II" die alteingesessene „Resident Evil"-Konkurrenz in vielen Bereichen (siehe Info-Kasten). Schon deshalb sollte das Spiel in keiner Sammlung fehlen.

Aya mobilisiert im Kampf gegen die Monster auch ihre „Parasite Energy"-Fähigkeiten



In Dryfield ist Aya rätselhaften Vorkommnissen auf der Spur – „Akte X" lässt grüßen



Viele Waffen kann man aufrüsten und mit verschiedenen Munitionssorten bestücken

Ich schnapp dich! Die Kreaturen in „Parasite Eve II" kennen kein Erbarmen

INFO

Mädel, Monster und Mutanten: Der Vergleich

Resident Evil 3 (dt. Version)

- Rund ein Dutzend Mutanten streunen mit simplen Verhaltensmustern durch die City
- Schlichtes Kampfsystem, nur ein paar Waffen und Munitionssorten
- Gegenstände sind teilweise an den unmöglichsten Orten versteckt, simple Rätsel
- Die meisten Waffen und deren Munition liegen einfach „auf der Straße herum". Nur für wenige Items muss man sich wirklich anstrengen
- Zusatzkostüme und Bonusspiel belohnen nach erfolgreichem Einsatz
- Sprachausgabe in den Filmsequenzen

Parasite Eve II

- 50 Kreaturen mit individuellen Stärken und Schwächen stellen sich Dir in den Weg
- Ausgeklügeltes Kampfsystem mit Rollenspiel-artiger Tiefe
- Logische Platzierung von Utensilien und Rätsel mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad
- Gewonnene Gefechte werden mit Utensilien und BP („Geldpunkte") belohnt. Dafür lässt sich dann weitere Ausrüstung einkaufen
- Mehrmaliges Durchspielen schaltet Modi mit höheren Schwierigkeitsgraden frei
- Einziger Kritikpunkt: Sprachausgabe fehlt

Tough und attraktiv: In den hervorragenden Rendersequenzen zeigt sich FBI-Agentin Aya Brea von ihrer besten Seite!

PC | PS | N64 | DC | D

Parasite Eve II

Action-Adventure für Einsteiger bis Profis

ca. 90 DM | Squaresoft/SVG | 1 Spieler

• unterstützt Dual Shock, Memory Card

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 1

Tolle Grafik, große Monstervielfalt, durchdachtes Kampfsystem, knackige Rätsel

Keine Sprachausgabe, Heldin Aya bewegt sich etwas zu langsam

Volltreffer! Blondie Aya zeigt den „Resident Evil"-Helden, wo es in Zukunft lang geht

1

Text: Michael Martin

BREAK THE RULES. NEVER THE BOARD.

Willy Santos skatet ohne Rücksicht auf Verluste. Ed Templeton grindet, was das Zeug hält. Und das sind nur zwei von sechs Pros, die ihr über 8 Level schwindelerregender original Skate-Parks schicken könnt. Verdient euch Respekt und sammelt mit atemberaubenden Stunts eure Punkte. Hals- und Beinbruch.

PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (1,21 DM/Min.)
www.playstation.de

VANS

PlayStation®

IT'S NOT A GAME

Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. is a trademark of Sony Corporation. Grind Session © 2000 Sony Computer Entertainment America. © 2000 Vans, Inc. Vans and the Triple Crown of Skateboarding logos are registered trademarks of Vans, Inc. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Shaba Games.

9/00 CHECK

Made in Germany: Neben diesem Audi TT fährst Du auch BMW 328i und Opel Vectra

TOCA World Touring Cars

Größer, schöner, schneller: Im dritten „TOCA" stemmst Du in elf Meisterschaften auf der ganzen Welt das Gaspedal unbeirrt zu Boden.

Rennspiele laufen immer nach demselben Muster ab: Du suchst Dir einen passenden Boliden aus, trainierst auf der Rennstrecke und stürzt Dich in eine Meisterschaft. Mit etwas Glück gibt's noch eine weitere – das war's dann aber zumeist auch schon.

Etwas mehr Farbe, Abwechslung und vor allem Langzeitmotivation will hier „TOCA World Touring Cars" ins Spiel bringen. **In Codemasters' neustem Tourenwagen-Renner ist es Deine Aufgabe, eine ganze Fahrer-Laufbahn nachzuspielen. Dabei dienst Du Dich durch zehn Meisterschaften bis zur Tourenwagen-Weltmeisterschaft hoch.**

Wo Du als Neuling einsteigst, ist anfangs völlig egal. Hauptsache, Du fährst insgesamt 140 nationale Meisterschaftspunkte ein, denn erst dann kannst Du in die internationale Klasse aufsteigen. Außerdem bist Du auf die Rennteams angewiesen. Sie bieten Verträge an, mit denen Du Dich für eine der Meisterschaften entscheidest. Neben einer Einstellungsprüfung benennen die Teams ihren Fahrern zudem Aufgaben für die Meisterschaft. In den meisten Fällen muss eine bestimmte Anzahl Punkte eingefahren werden oder es gilt, ein paar Mal das Siegertreppchen zu erklimmen.

Gefährlich: Im Spiel ist der Audi TT noch ohne Heckspoiler unterwegs

Heckschaden: Abgetrennte Spoiler sorgen für steten Funkenflug

Klasse! Solche Einstellungen kannst Du Dir im Replay ansehen

Crashlastig: Der Parcours in Vancouver ist ultra-eng

Der Vierspieler-Modus macht viel Spaß, ist aber grafisch überaus trist

Für Weltmeisterschaftspunkte gibt es teilweise extrem schnelle Bonus-Autos

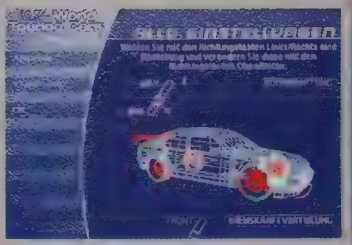
TiPPS

Welche Fahrzeugeinstellung ist die richtige?

In „TOCA World Touring Cars" ist die Fahrzeugeinstellung für einen schnellen Sieg unabdingbar. Gerade auf Kursen mit vielen langen Geraden kannst Du Zeit gut machen. Dazu einfach die Spoiler (Bodenhaftung) runter, den Sechs-Gang im Getriebe etwas höher einstellen und loslegen!

Bei Bodenwellen stell Federung und Aufhängung weicher ein – das Auto bleibt so besser in der Spur. Viele Kurven verlangen mehr Spoiler und eine runtergedrehte Schaltung, die flott beschleunigen lässt.

Eventuelle Schikanen kannst Du übrigens schnell bezwingen, indem Du einfach abkürzt (besser über Rasen als über Kies).



Bei schnellen Strecken lohnt es sich, die Bodenhaftung zu verringern

Die Cockpit-Sicht ist schick, aber sehr unübersichtlich

Die Meisterschaften selbst führen Dich durch die ganze Welt. Man brettert sowohl über authentische europäische Strecken als auch über amerikanische, japanische oder australische Kurse. In jeder Meisterschaft gilt es sechs, später auch mehr Rennen zu bestreiten. Dabei werden in der Regel drei Runden absolviert, manchmal aber auch sechs – dann inklusive eines Pflicht-Boxenstopps.

Sitzt Du am Steuer Deines PS-Protzes, fällt schon in der ersten Kurve das famose Schadensmodell der Autos auf. In der Drängelei werden die Karosserien nicht nur realistisch eingedellt, sondern es fliegen auch Scherben, Spoiler, Motorhauben und sogar Reifen durch die Luft.

Auf das Fahrzeugverhalten an sich haben die Beulen aber leider wenig Einfluss – nur wer extrem rüde fährt und etliche Frontal-Crashs überlebt, bekommt Probleme mit dem Motor oder verliert ein Rad. Doch selbst dann kannst Du mit so einer aerodynamischen Nullnummer, bei der Deine Ersatzteile die gesamte Strecke schmücken, noch gewinnen. Ein wenig mehr Realismus wäre hier am richtigen Platz gewesen. Auch das Fehlen einer Qualifikation muss bemängelt werden – auf welcher Position Du im Starterfeld landest, das entscheidet die Playstation-Software für Dich. Schade.

Ansonsten besitzt „TOCA World Touring Cars" alles, was des Rasers Herz höher schlagen lässt und noch mehr Benzin in die Leitungen pumpt: ein feinfühliges Handling, überaus abwechslungsreiche, originalgetreue Strecken, tolle Computerfahrer, die auch mal Fehler machen und einen einfachen, aber sehr effektiven Auto-Setup-Teil. Die Idee mit den Bonus-Strecken und -Boliden für gewonnene Meisterschaften sorgt dabei für noch mehr Motivation. Jeder Motorsport-Fan kann hier bedenkenlos zugreifen!

Autsch!? Selbst mit abgequetschtem Vorderrad kommst Du durchs Rennen

TOCA World Touring Cars

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 100 DM	Codemasters	1-4 Spieler

- unterstützt Dual Shock, Multi Tap

Grafik 2	Sound 2	Dauerspaß 1

Viele Strecken und Autos, tolles Handling, ausgeklügelte Gegnerintelligenz

Kein Qualifying vor den Rennen, nur optisch realistisches Schadensmodell

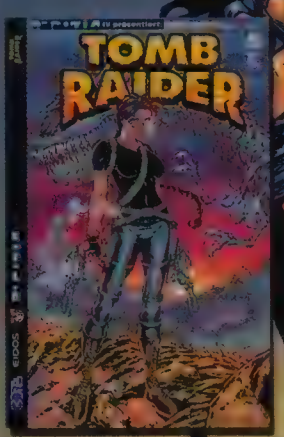
Eines der besten Rennspiele für die Playstation: Durchstarten und ganz viel Gas geben!

1

Text: Knut Gollert

e-comic präsentiert:

PC-Helden unter sich!



Nur 6,90/öS 50,-
Ab 29.08. im Handel!

ISBN 3-7704-0222-7
12,80/öS 93,-
e-comic special
Überall wo es Bücher gibt!

Besuche Lara unter:
http://www.tomb-raider-comic.de

TOMB RAIDER, the TOMB RAIDER logo, LARA CROFT and her likeness are trademarks of Eidos Interactive Inc. © Eidos Inc. 2000. All rights Reserved. ™ & © 2000 Dino Comic Productions Inc.

NIGHTMARE CREATURES II

Der teuflische Dr. Crowley versucht mit seiner Armee der Finsternis, die Welt zu versklaven: Kannst Du seine Pläne durchkreuzen?

Ein Typ zum Knuddeln ist Herbert Wallace nicht gerade: Sein Mantel ist zerrissen, die Haare hängen ihm total zerzaust vom Kopf und sein Gemütszustand ist eine wahre Freude für jeden Psychiater. Das alles hat er Dr. Crowley zu verdanken, der ihn seit Jahren mit Experimenten quält. Als der Finsterling allerdings auch noch die ganze Welt unterjochen möchte, hat Herbert endgültig genug.

Von nun an kontrollierst Du den spindeldürren Kerl. Auf seinem Weg durch neun schaurig-schöne Levels sind allerlei Furcht erregende Kreaturen wild darauf, ins Jenseits geschickt zu werden. Zu Beginn nur mit einem Beil ausgerüstet, kann sich Herbert der Monster später auch mit einer Pistole und diversen Zaubersprüchen erwehren. Dabei ist er nicht gerade zimperlich: Bereits geschwächten Gegnern kann er ein grausames Ende bereiten.

Ansonsten gilt es, gefundene Gegenstände wie Bolzenschneider, Dynamitstangen oder Maschinenteile an geeigneter Stelle zu verwenden. Zudem öffnen sich durch das Verschieben von Regalen gelegentlich Geheimgänge.

Bei „Nightmare Creatures 2" sollten vor allem Action-Fans, die einen hohen Grusel-Faktor schätzen, das Hackebeil schwingen. Denn gerade die durch kleine Zwischensequenzen unterstützte Atmosphäre lässt das Spiel zum einschneidenden Erlebnis werden. Für sensible Spieler sind die Kampfsequenzen Marke „Schlachtplatte" jedoch eher unbekömmlich – hier geht es oft übertrieben brutal zur Sache.

Ausgebrannt: Oft sind die Gegner regelrecht „Feuer und Flamme" für den Helden

Mir geht ein Licht auf! Nur selten erhellen Laternen das unheimlich düstere Umfeld

Manche Stellen erreicht Herbert lediglich nach einer kleinen Schwimmeinlage

Hinten anstellen: Während Du ein Monster bearbeitest, warten die anderen geduldig

Ein Herz für Randalierer: In Kisten finden sich oft wirkungsvolle Zaubersprüche

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Sind's Dir zu viele Kreaturen? Dann spiel zur Abwechslung mal mit diesen Figuren: Es gibt 5 „Power Rangers"-Spielesets zu gewinnen. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, steht auf der Jackpot-Seite 130. Aktionsschluss ist der 20.9.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Grässlich, hässlich und gemein müssen alle Monster sein!

PS E/D

Nightmare Creatures II

Actionspiel für Einsteiger

ca. 90 DM	Konami	1 Spieler

- unterstützt Dual Shock, Memory Card

Grafik: 2	Sound: 3	Dauerspaß: 2

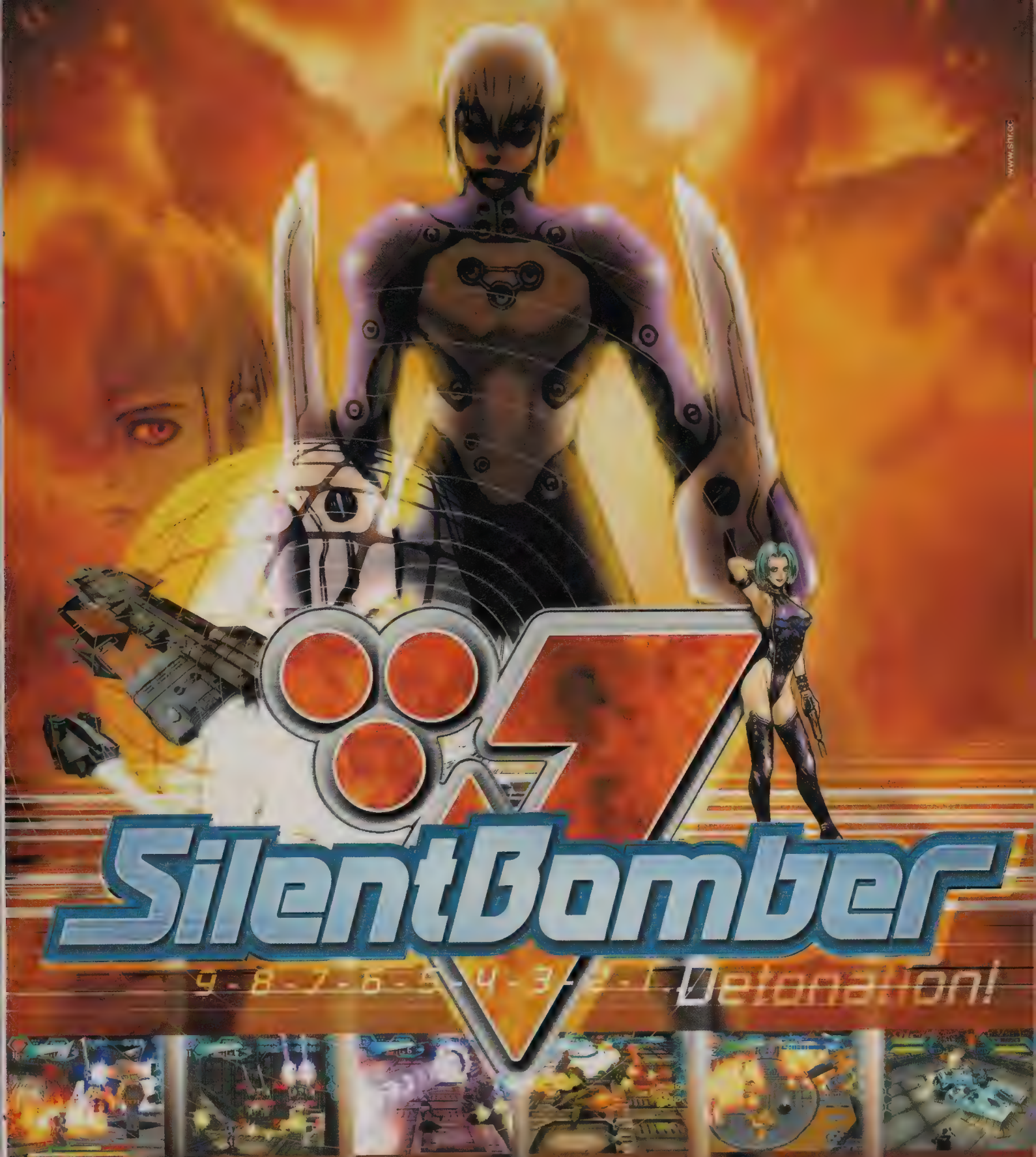
+ Stimmungsvolle Grafik, gelungene Mixtur aus Action und Rätseleinlagen

− Häufiges Ruckeln während der Kämpfe, stellenweise unnötig brutal

Monster metzeln, Zombies hacken, ab und zu 'ne Tür aufknacken – „RE"-Fans gefällt's!

2

Text: Eckart Foos, Michael Stapf



STUDIO 5

3D-Shootem Up auf einem Niveau, das neue Maßstäbe für die Playstation setzen wird.

Eine gottverdammte Plage von durchgeknallten Androiden hat sich breit gemacht. Menschliches Dasein wird zusehends bedroht. Es ist an der Zeit, zu klären, in wessen Hand die Zukunft liegt. Ein Team aus bestens trainierten Kämpfern hat die Aufgabe auf sich genommen und Du bist dabei. Kein Zweifel. Die grandiose Pyrotechnik und die finstere, komplexe Umgebung lassen den Spieler bedrohlich lebhaft in diese unberechenbare Welt eintauchen. Pure Action gepaart mit explosiver Strategie.

9/00 CHECK

Ein Hochgeschwindigkeitszug voller Terroristen und die Gefährdung Tausender Zivilisten? Das verspricht knobellastige Action!

Auf Air-Force-Offizier Jack Morton (r.) ruhen im entführten Zug alle Hoffnungen. Blondine Chris unterstützt ihn

chase the express

TiPPS

Überleben im Express

Wichtigste Regel bei Feuergefechten ist das Untenhalten des Kopfes. So wird zum einen die vorhandene Deckung ausgenutzt und zum anderen die Schusslinie der meist stehenden Gegner verlassen.

Die herumliegenden Magnetkarten solltest Du untersuchen! Sie sind mit der Kennung ihres Einsatzortes versehen. Auch ein manchmal möglicher Blick in noch verschlossene Bereiche bringt oft Hinweise für den weiteren Spielverlauf.

Ein Medipack im leider noch unzugänglichen Bereich weckt Begierde...

Der „Blue Harvest" ist ein hochwertig ausgerüsteter Spezialzug, der gebaut wurde, um Menschen aus Krisengebieten zu retten – umso unangenehmer, dass er gleich auf der ersten Fahrt von Terroristen gekapert wird. Die Atomwaffen, die die Übeltäter mit im Gepäck haben, gefährden den gesamten europäischen Raum.

Im neusten Sony-Streich „Chase the Express" steuerst Du Air-Force-Offizier Jack Morton durch den Zug. Deine Aufgabe: die Rettung des gekidnappten französischen Botschafters und die Entschärfung der gefährlichen Sprengköpfe. Auf seinem Weg durch die in Echtzeit berechneten Hintergründe versorgt sich Jack mit Munition und anderen hilfreichen Gegenständen. Die werden auf plausible Weise zur Lösung kleinerer Knobeleinlagen eingesetzt.

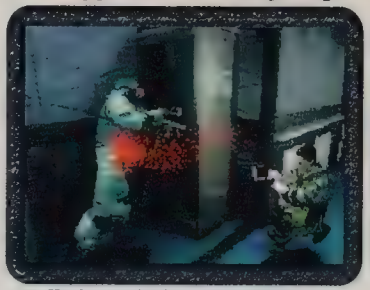
Sowohl das Spielprinzip als auch die Steuerung sollten einem erfahrenen „Resident Evil"-Spieler sehr vertraut vorkommen. Trotz des eingeschränkten Spielareals ist es erstaunlicherweise gelungen, die Grafik abwechslungsreich zu gestalten. Der Sound wird zwar zurückhaltend eingesetzt, unterstützt aber an den richtigen Stellen die Atmosphäre des Spiels.

Leider scheint die Engine nicht unbedingt passend für die Gefechtseinlagen zu sein: Die Langsamkeit der handelnden Charaktere und die zu häufig schlecht stehende Kamera nerven dort einfach. **Dass „Chase the Express" trotzdem nicht im Mittelmaß versinkt, verdankt es überraschenden Wendungen und einer spannenden Story** – diese wird durch eine Vielzahl an herumliegenden Dokumenten und kleine Spielchen angereichert.

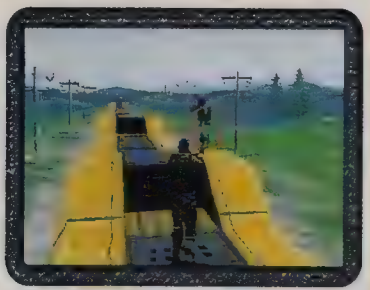
Die übrig gebliebenen Streitkräfte sorgen sich um das Wohl verletzter Kameraden

Die Übersichtspläne des Zugs helfen bei der Wahl der Vorgehensweise

Herausforderung für Schützen: Helis mit dem Bord-MG vom Himmel holen



Treffer beim Abschuss der feindlichen Terroristen werden zu deutlich gezeigt



Ohne kleine Ausflüge über das Dach ist im Spiel kein Blumentopf zu gewinnen

PC | PS | N64 | DC | D

Chase the Express

Action-Adventure für Einsteiger u. Fortgeschrittene

ca. 90 DM	Sony	1 Spieler

• unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 2	Sound 2	Dauerspaß 2

Bonus-Spielchen, Hotspot-Anzeige, kurzweilige Rätsel, einstellbare Schwierigkeit

Teils blöde Kameraperspektiven, unpassende Langsamkeit der Aktionen

Gelungene „RE"-Variante, die durch den Milieuwechsel neue Möglichkeiten eröffnet

2

Text: Joachim Enderlin

The Learning Company

Pokémon
Schnapp' sie Dir alle!™

Das Druckstudio. Echt neu. Echt heiß.

Das absolute Muss für alle Pokémon-Fans!

Druckstudio Rot und Druckstudio Blau: die ganze Welt von Pokémon, z. B. Einladungskarten, Sticker und Urkunden auf CD-ROM. Klick und Druck. Einfach hyper!

CD-ROM jetzt im Handel. Druckfrisch!

© 2000 Mattel, Inc. and its licensors. © 1995, 1996 and 1998 Nintendo. CREATURES, GAME FREAK. ™ & ® are trademarks of Nintendo. © 1999, 2000 Nintendo. All rights reserved.

Nintendo

www.learningco.de · Weitere Informationen unter: 0 18 05-8 42 68 42 (0,24 DM/Min.)

Spielerfrust im Permafrost: In Interplays arktischem Rollenspiel holen sich Neulinge dicke Frostbeulen.

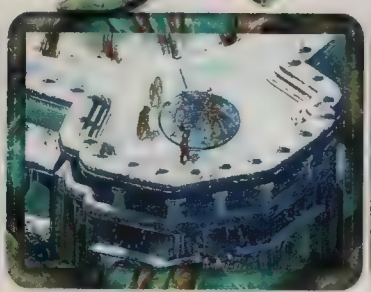
Du kannst bis zu sechs Helden mit verschiedenen Berufen wählen

Ein Spiel passend zum deutschen Fröstelsommer: In „Icewind Dale" wandelt Deine Computertruppe nicht durch lauschig grüne Fantasy-Auen, sondern kämpft sich durch meterhohe Schneeverwehungen und heftiges Sauwetter. Diese klimatechnischen Katastrophen sind allerdings das einzig wirklich Neue an Interplays Rollenspiel. Die benutzte Grafik-Engine kam bereits beim Erfolgsvorgänger „Baldur's Gate" zum Einsatz, und die Regeln beruhen auf dem bewährten amerikanischen „Advanced Dungeons & Dragons"-Spielsystem.

Die Truppe besteht aus bis zu sechs Kämpfern, die Du zum Spielstart aus altbekannten Rassen, Klassen und Berufen zusammenstellst. Trifft Deine Mannschaft in der isometrisch, also von schräg oben, dargestellten Eislandschaft auf Monster, kommt es zum Echtzeit-Kampf. Strategisch angehauchte Spieler unterbrechen den Kampf per Tastendruck, geben den Helden einzelne Befehle und wählen viel versprechende Zaubersprüche aus. Für gewonnene Kämpfe und erledigte Aufgaben sackst Du Erfahrungspunkte ein, die sich in Levelverbesserungen der Helden verwandeln.

Was Interplay an spielerischer Neuerungslust vermissen lässt, wurde leider im Schwierigkeitsgrad investiert: „Icewind Dale" ist superschwer und wird auch echte Profis extrem fordern. Als Einsteiger kannst Du ohne schlechtes Gewissen einen weiten Bogen um diesen auch optisch und akustisch durchschnittlichen Rollenspielbrocken machen.

Bitte aufteilen: Du kannst jedem Helden einzeln Marschbefehle geben



Schockgefrostet: Die Länder von „Icewind Dale" sind tief verschneit

Schluss mit lustig: Die Truppe wird von Monsterhorden soeben restlos aufgerieben

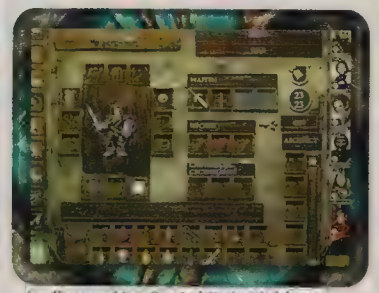
TiPPS

Die Mischung macht's

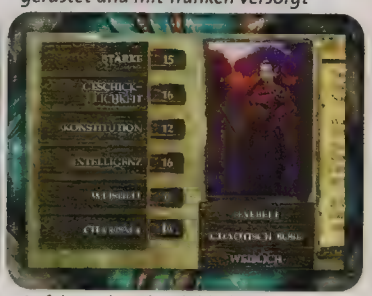
„Icewind Dale" orientiert sich an dem Rollenspielsystem „Advanced Dungeons & Dragons". Darum ist eine ausgewogene Mischung der Charaktere sehr wichtig. Nur so hast Du eine Chance, alle Aufgaben elegant zu lösen.

Eine besonders viel versprechende Mischung Deiner Party, also Deines Heldentrupps, besteht aus folgenden Mitgliedern:

Kämpfer: Er kann alle Waffen und Rüstungen anlegen, kämpft in vorderster Reihe und schützt schwächere Mitglieder der Truppe.
Kleriker: Er heilt verletzte Helden und greift zusätzlich effektiv in Kampfhandlungen ein.
Dieb: Er öffnet Schlösser, kann sich im Schatten verstecken und Fallen entdecken
Magier: Der Zauberer bekämpft Gegner mit magischen Sprüchen und kann mit Fernwaffen in Kämpfe eingreifen. Leider loost er im direkten Nahkampf ab.
Paladin: Er ist ein guter Kämpfer in vorderster Reihe. Zusätzlich kann er Schutz- und Heilzauber über die Party aussprechen.
Waldläufer: Sehr gut ist er im Umgang mit Bogen, Armbrust und anderen Distanzwaffen.



In diesem Menü wird Dein Held ausgerüstet und mit Tränken versorgt



Auf dem Charakterbildschirm verfolgst Du die Entwicklung Deiner Helden

Einsatzort kompakt: Die Übersichtskarte sorgt für Durchblick im Dungeon

PC D

Icewind Dale

Rollenspiel für Profis

ca. 80 DM | Interplay | 1-6 Spieler

Min. Pentium II 233, 32 MB RAM, Win 95, 600 MB HD. *Empf.* Pentium II 266, 64 MB RAM, Win 95, 900 MB HD

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 3

Strategische Kämpfe, interessante Charaktere, viele Gegenstände und Waffen

Belanglose Story, wenig Atmosphäre, veraltete Grafik, kurze Dialoge

Bockharter Rollenspiel-Durchschnitt, der nicht die kleinste spielerische Neuheit bietet

3

Text: Volker Weitz

phonokomm. Die Online-Musikmesse. Events, Projekte, Live-Konzerte, Chats mit Stars und Machern und die neusten Sounds erwarten Dich. Erlebe das ultimative Musik-Highlight vom 7.8. bis 15.9. bei Dir im Internet.

music enter tainment:// www. phonokomm.de

radio by media contro

VOVA

ebay.de

worldwidejobs.de
230.000 Jobs. täglich aktuell

MTV MUSIC TELEVISION

Präsentiert von TOMORROW www.tomorrow.de

grind Session

Respect is everything! Statt Videotapes sammelst Du hier Respekt-Punkte. Alles Andere erinnert aber allzu sehr an Activisions „Tony Hawk".

INFO

Vom Wahn befallen

Richtig viele Punkte gibt's auch in „Grind Session" nur für Super-Combos. Um allenlange Grinds und riesenhohe Airs optimal zu brettern, sollte Dein Skater im **„Besessenheits-Modus"** fahren.

Dieser Modus ähnelt dem Special-Modus aus „Tony Hawk's Skateboarding". Vollführe so lange anspruchsvolle Tricks, bis der Farbbalken auf der rechten Bildschirmseite voll ist. Nun explodiert Dein Skater! Er springt höher, grindet länger und dreht sich in der Luft glatt doppelt so schnell. Doch Vorsicht! Wer dabei stürzt, darf wieder von vorne anfangen und den Besessenheits-Balken erneut füllen.

Skate-besessen: Nach ein, zwei tollen Tricks flippt Dein Held total aus

Sony ohne eigene Skater-Simulation? Da stellt man Dutzende von Sony-Ramps in Deutschlands Skateparks und sponsert dieses Jahr sogar die Monster-Mastership Skateboard-WM. Doch das eigene Skateboardspiel kommt erst jetzt – fast ein Jahr nach Activisions Super-Scorer „Tony Hawk's Skateboarding". Dem will Sony jetzt mit „Grind Session" das goldene Board des besten Skateboardspiels abluchsen.

Schon nach wenigen Spielminuten jedoch folgt die Ernüchterung: Statt auf Innovation setzte das Entwicklerteam Shaba auf Imitation. **Wie in „Tony Hawk" suchst Du im Karriere-Modus alle Levels freizuspielen – insgesamt gibt es acht Kurse sowie je einen Trainings- und Bonuslevel.** Dazu sammelst Du Respekt-Punkte.

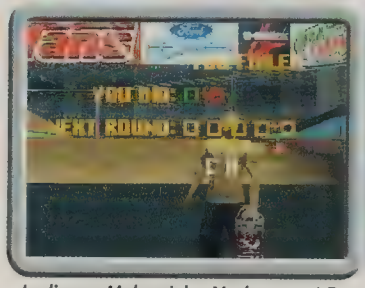
Respekt zollt man Dir für den „Trick Score" und den doppelt so hohen „Pro Score", für das Kaputtfahren diverser Mülleimer oder Bierflaschen (im „Vandal-Score") und für das erfolgreiche Abreiten von vorgegebenen Tech-Lines. Das sind Kombinationen von Sprüngen und mehrfachen Grinds an bestimmten Stellen. Hinzu kommen der übliche Mehrspieler-Modus, ein halbes Dutzend Profi-Skater und kleine Bonus-Spiele, die lustige Grafiken freischalten.

Alles in allem ist „Grind Session" ein schöner Fun-Skater, der dank „Hawk"-Allmacht aber nur Fans interessiert, die das Warten auf „Tony Hawk 2" verkürzen wollen. Weder optisch noch spielerisch setzt Sonys Trendsport-Auftritt genrebelebende Akzente.

Kombis zählen! Hier bietet sich die Kante der Ramp (l. u.) zum Weitergrinden an

Abgedrehte Airs bringen am meisten Punkte und Besessenheits-Score

Kaputtmacher: Vandalen-Punkte sind auch eine Möglichkeit, Respekt zu ernten



In diesem Mehrspieler-Modus musst Du die Tricks Deines Gegners nachahmen

Hast Du eine der zehn Tech-Lines pro Level abgefahren, gibt's eine Bestätigung

PS E/D

Grind Session

Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 100 DM	Shaba/Sony	1-4 Spieler

• unterstützt Dual Shock, Memory Card

Grafik 2	Sound 2	Dauerspaß 2

Schön designte Kurse, interessante Ideen (Skater's Eye, Tech-Lines), flotte Musik

Nur acht Locations, wenig ausgefeilte Steuerung, mäßige Kameraführung

Möchtegern-„Tony Hawk": Nette Ideen allein reichen nicht, den Superskater zu überflügeln

2

Text: Knut Gollert

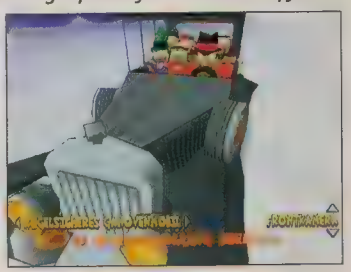
Wacky Races

Hoch mit dir! Das Schwebe-Special der Gruselkutsche ist ein verkappter grüner Drache

Ein Fun-Racer ohnegleichen: „Wacky Races" ist quietschbunt, äußerst verzwickt und über alle Maßen grotesk!

Vorsicht! Hier wird scharf und optisch knallebunt geschossen

Vor jedem Rennen sucht man sich drei witzige Specials für drei Feuerknöpfe aus



Klasse Optik: In der Wiederholung machen die Rennen fast noch mal soviel Spaß

Das hat ja mal wirklich lange gedauert: Die Zeichentrickserie „Wacky Races" wurde von den Hanna Barbera Studios („Scooby Doo", „Die Schlümpfe") erdacht und startete 1968. Sie wurde zwei Jahre lang gesendet. Jetzt erscheinen die damals entworfenen Charaktere in einem Dreamcast-Rennspiel – aber man sollte es kaum glauben: Sie haben rein gar nichts von ihrem Charme eingebüßt.

Du wählst einen von elf verrückten Rennwagen aus und stürzt Dich ins Fahrgeschehen, in dem Du goldene Sternchen sammeln musst, die neue Strecken öffnen. Jedes Gefährt besitzt ganz spezielle Eigenschaften und Extra-Ausrüstungen (Speed-Ups, Schutzschilde und Angriffswaffen). Kommst Du in einem Rennen nicht weiter, darf auch das Auto gewechselt werden.

Das offensichtlich Grandiose an „Wacky Races" ist die Optik: Stilistisch eine Mischung aus Zeichentrick und moderner 3D-Grafik, sprühen die Rennen regelrecht vor Farben und Effekten. Lediglich die Strecken wirken manchmal ein wenig trist. Zudem sind die Computerfahrer gerade später zu perfekt und die Kurse zu verwinkelt. Doch der fetzige Sound und die witzigen Specials lassen den knackigen Schwierigkeitsgrad wieder vergessen.

Text: Knut Gollert

PC | PS | DC | D

Wacky Races

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 90 DM	Infogrames	1-4 Spieler

- unterstützt VM, Vibration Pack

Grafik 1	Sound 1	Dauerspaß 2

Grandioser Grafikstil, abwechslungsreiche Kisten, toller Sound

Einige übertrieben verworrene Kurse, teilweise ruckt die Grafik, sehr knackig

Ein bunt-kautziges Bleifuß-Spektakel – famos präsentiert, aber leider granatenschwer

2

WER?
www.wer-ist-es.com

begann 1963 in einer Garage

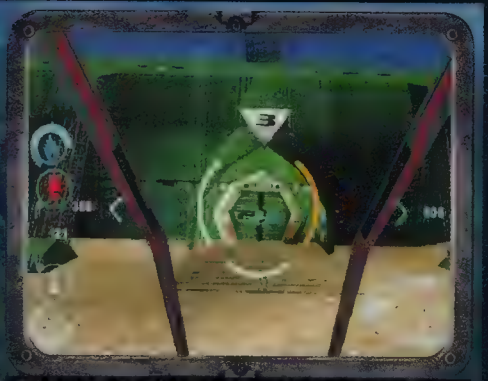
mit dem Versuch und der

Reparatur von Joysticks?

SMALL
WAVES
BUILD
GREAT
STORMS

A STORM APPROACHES

Ganz sauber abgetaucht: „Deep Fighter", die Fortsetzung des Unterwasser-Klassikers „Sub Culture" überzeugt mit höllisch spannenden U-Boot-Missionen.



Einfahrt frei in Schleuse Drei: In der Unterwasserzentrale gibt's Nachschub und neue Einsatzpläne (DC)

DEEP FIGHTER

Das hört sich bedenklich an! Mit zartem Knirschen verabschiedet sich Deine Pilotenkanzel, und 300 Atmosphären Wasserdruck falten Dich auf Briefmarkengröße.

U-Boot-Kapitäne leben gefährlich in „Deep Fighter". In der Fortsetzung von Ubi Softs „Sub Culture" kämpft man nicht nur gegen zu hohen Wasserdruck, sondern kabbelt sich mit Tiefseepiraten und allerlei tierischen Widersachern. Die animalische und menschliche Brut will Deiner Unterwassersiedlung an den Kragen. Das kannst Du selbstverständlich nicht dulden und trittst darum als Kadett in die Unterwasserstreitkräfte ein.

Deine Karriere führt Dich durch jede Menge fantastisch designter Missionen. So rettest Du verschüttete Tauchkollegen, erkundest unbekannte Gebiete, gibst Geleitschutz und übernimmst Transport- oder Kampfaufträge. Neue Befehle und Waffennachschub gibt's in der Zentrale, wo im Laufe der Zeit auch fünf nagelneue U-Boote und Zusatzausrüstungen für Dich bereit stehen.

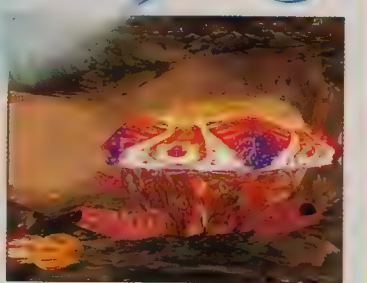
Wer auf intelligente Actionspiele mit einer dicken Prise Taktik steht, dem sei „Deep Fighter" wärmstens ans Herz gelegt. Die stimmungsvolle Feuchtoptik – inklusive tropischer Fischschwärme und Blubberblasen – wird der Aquarium-Thematik voll gerecht. Die unzähligen Missionen sind sorgfältig und liebevoll gestaltet und überaus spannend. Gegen „Deep Fighter" sehen die unzähligen Weltraumballereien der Software-Konkurrenz ganz schön alt und trocken aus.

Vorsicht, Minenfeld! Wenn Wasserbomben den Weg versperren, kannst Du mit zielgenauem Laserbeschuss für freie Fahrt sorgen (PC)

Balgen zwischen Algen: Auch auf der Dreamcast ist die Grafik gelungen (DC)

Dein erstes Boot ist nur mit 'nem Mini-Laser ausgerüstet

Der mutierte Wasserläufer ist nur an einer ganz bestimmten Stelle verwundbar (PC)



Vernichte zuerst die Arme des Quallengenerators, dann den qualligen Kern (PC)

TiPPS

Weg mit den Piraten!

Zur größten Bedrohung in „Deep Fighter" gehören die Abfangjäger des Schattenkrieger-Piratenclans. Diese miesen Burschen greifen nur im Rudel an. Sobald ein Geschwader in Reichweite kommt, deck es sofort mit Deinen Torpedos ein! Bleib im Nahkampf immer in Bewegung und arbeite mit dem Laser. Wird die Übermacht zu groß, gib lieber Fersengeld und lass ein paar Mini-Minen als explosive Überraschung fallen.

Eine Übersichtskarte sorgt für Unterwasser-Durchblick (DC)

PC | PS | N64 | DC | D

Deep Fighter

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 80 DM	Ubi Soft	1-8 Spieler

Min.: Pentium 233, 32 MB RAM, Win 95/98, 600 MB HD, 3D-Karte *Empf.:* Pentium II, 64 MB RAM, Win 95, 600 MB HD

Grafik 1	Sound 2	Dauerspaß 1

Besonders spannende Missionen, tolle und sinnvolle Extras, hübsche Grafik

Endgegner ziemlich schwer, Karte des Einsatzgebiets etwas ungenau

PC: Intelligentes Actionspiel mit taktischem Tiefgang und hohem Spannungspotenzial 1

- unterstützt Virtual Memory

Grafik 2	Sound 2	Dauerspaß 1

Dreamcast: Trotz leicht fummeliger Steuerung kann auch diese Version inhaltlich überzeugen 1

Text: Volker Weitz

Vib-Ribbon

Ob Hase oder Frosch: Dein Können entscheidet über das Aussehen, das Deine Spielfigur bekommt

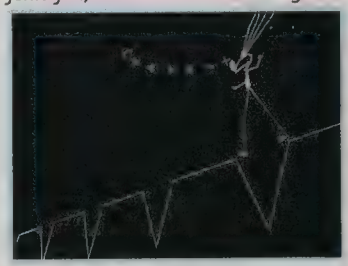
„Vib-Ribbon“ verspricht Spaß auf der ganzen Linie und zeigt, dass innovative Spielideen noch nicht ganz ausgestorben sind.

Eine zweckmäßige und simpel gestrickte Optik ist bei Musikspielen nichts Besonderes. Schließlich steht hier auch der Sound im Mittelpunkt. Mit seinem neusten Werk allerdings tanzt der Star-Designer Masaya Matsuura (bekannt durch Titel wie „Parappa the Rapper“ und „Um Jammer Lammy“) völlig aus der Reihe.

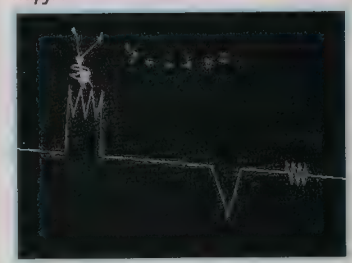
Die Grafik in „Vib-Ribbon“ besteht allein aus einer weißen Linie. Diese formt sich gelegentlich zu Block, Grube, Looping oder Welle. Verantwortlich dafür ist die abgespielte Musik, aus der immer unterschiedliche Levelabläufe berechnet werden. Dir fällt die Aufgabe zu, einen wie von Kinderhand gezeichneten Hasen namens Vibri quer durch besagte Strichlandschaft zu steuern. Dabei musst Du jedes Hindernis durch rechtzeitiges Drücken der entsprechenden Taste überwinden. Je nach Gelingen verändert sich Dein Charakter – vom Engel bis zum Wurm.

Verschiedene Spielmodi gibt es nicht, sondern nur drei Levels. Mit japanischen Pop-Songs unterlegt, dienen diese allerdings nur zum Erlernen der Steuerung und sind in 15 Minuten durchgespielt. **Interessant wird „Vib-Ribbon“ erst dann, wenn Du eigene CDs einlegst und zu Deinen Lieblingssongs über die daraus erzeugten Landschaften hüpfst.**

Ein Engel auf Erden: Bleibst Du lange fehlerfrei, wachsen Vibri kleine Flügel!



Die Ansicht wechselt laufend. Manchmal hüpfst Du auch von rechts nach links



Bei kombinierten Hindernissen (hier: Block und Welle) sind zwei Tasten zu drücken

Vibri muss mit!

PC | **PS** | N64 | DC | D

Vib-Ribbon

Actionspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 30 DM | Sony | 1 Spieler

• unterstützt Dual Shock

Grafik 5 | Sound 3 | Dauerspaß 3

Frische & extrem abgedrehte Spielidee, einfache Steuerung, sehr stylish, preiswert

Landschaft entspricht nicht immer den Beats der Musik, geringer Umfang

Durchgedreht: Für Musik-Fans fast schon Kult – der Rest hat nur ein müdes Lächeln übrig...

3

Text: Michael Stapf

WER?
www.wer-ist-es.com

SMALL
WAVES
BUILD
GREAT
STORMS

A STORM APPROACHES

Nach dem Herzschlag-Finale der letzten Saison warten Fußball-Fans gespannt auf das Ende der Sommerpause. Und wieder liefert EA Sports das passende Spiel dazu.

Neben Kraft, Effet und Richtung entscheidet auch der „Shot Skill" des Spielers über den Freistoß-Erfolg

Giovane Elber (r.) nimmt Maß für die neue Saison. Sein Verein Bayern München gewann den Meistertitel schon sechsmal

EA SPORTS BUNDESLIGA STARS 2001

Die Europameisterschaft 2000 ist gerade für deutsche Anhänger zu einer einzigen Enttäuschung geworden. Kein Wunder also, dass die Fans wieder ungeduldig den Start der Bundesliga herbeisehnen – bieten doch wenigstens die Vereinsmannschaften Fußball der Spitzenklasse. Grund genug für EA Sports, praktisch zwischen dem neusten „FIFA"-Update und dem erst kürzlich erschienenen „Euro 2000", zum zweiten Mal ihre „Bundesliga Stars" auf den Platz zu schicken.

Trotz durchwegs guter bis hervorragender Spiele musste sich EA Sports bislang immer den Vorwurf gefallen lassen, dass die Unterschiede zwischen den einzelnen Versionen meist nur sehr geringfügig ausfallen. Auch „Bundesliga Stars 2001" macht da leider keine Ausnahme: Spielerisch erwartet Kenner der Serie ein vertrautes Bild. Ob zügige Kombinationen, ausgefeilte Dribblings oder stürmische Flankenläufe – die Steuerelemente wurden kaum verändert.

Neu ist der – von Konamis „ISS" bekannte – Power-Balken, mit dem Du die Kraft eines Torschusses regulierst. Dadurch verliert das Spiel jedoch etwas von seinem Simulations-Charakter. **Sinnvoll ist die neue Freistoß-Option: Mit einem Zielkreuz bestimmst Du, wo der Ball getroffen werden soll, um ihm den entsprechenden Drall zu verleihen. Angezwirbelten Schlenzern der Marke „Thomas Häßler" steht nun nichts mehr im Weg.**

Der vom Vorgänger bekannte Liga-Modus ist ebenfalls wieder dabei. Durch Siege und erzielte Tore kannst Du Stars verdienen, mit denen sich die Attribute Deiner Spieler verbessern lassen. Zusätzlich Sterne kann man durch eine Wette vor jedem Spiel gewinnen: Schaffst Du es aber nicht, die geforderten Tore zu schießen oder mit der vorgegebenen Differenz zu gewinnen, dann werden Dir die begehrten Himmelskörper abgezogen.

Ein großer Rückschritt erwartet den Spieler hinsichtlich der Optik: Gerade bei Nahaufnahmen wirken die mit groben Texturen versehenen Spieler extrem kantig. Starke Ruckler im Bildaufbau und hakelige Animationen werden nur von den recht detaillierten Stadion-Grafiken entschädigt.

Mit „Bundesliga Stars 2001" hat EA Sports diesmal sichtlich ein Eigentor geschossen. **Verbesserungen jeder Art halten sich mit technischen und spielerischen Rückschritten die Waage. Selbst echten Fans bleibt eigentlich nur das aktuelle Saison-Update als Kaufgrund.** Dennoch: Wartet lieber auf „FIFA 2001" – neben der Bundesliga werden hier wenigstens noch andere europäische Spitzen-Divisionen vertreten sein.

Gibt's die auch in schön? Gerade in der Nahansicht wirken die Spieler besonders klobig

Rote Karte für EA Sports: Das neue „Bundesliga Stars" bietet kaum Neuerungen

Nur wer wagt, gewinnt: Vor jedem Spiel kannst Du eine kleine Wette annehmen

Je nach Wunsch lässt sich die Kamera in drei Höhenstufen verstellen (hier: fern)

Bundesliga Stars 2001

Sportspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 90 DM	EA Sports	1-4 Spieler

- unterstützt Dual Shock, Memory Card

Grafik 3	Sound 2	Dauerspaß 3

Offizielle Lizenz der Saison 2000/2001, guter Techno-Soundtrack, bewährtes Handling

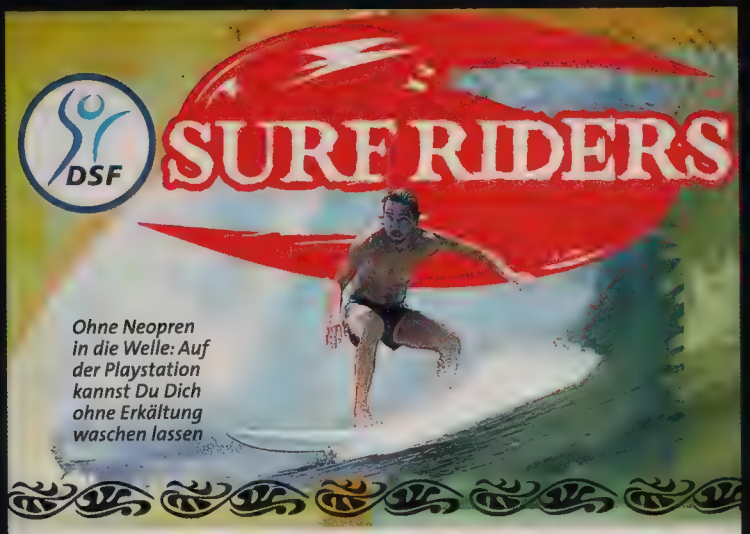
Kaum spielerische Verbesserungen, müde Grafik, enttäuschende Präsentation

Trotz solider Qualität: Unnötiger Genre-Vertreter, der nicht für volle Zocker-Zimmer sorgen wird

3

Text: Michael Stapf · Foto: Hans Rauchensteiner (r.)

SURF RIDERS



Ohne Neopren in die Welle: Auf der Playstation kannst Du Dich ohne Erkältung waschen lassen

Extremsport für Dein Gamepad: Nur Geübte reiten erfolgreich auf Ubi Softs digitaler Welle!

Die erste Surf-Simulation, die die von „Tony Hawk's Skateboarding" losgetretene Extremsport-Welle abreiten will, kommt von Ubi Soft. Doch „DSF Surf Riders" ist leider nur ein gut gemeinter Versuch, den Sport aus Übersee interaktiv zu machen.

Bevor Du ins tropische Nass hüpfst, wählst Du einen von vier Surfern. **Dann reitest Du an fünf Top-Spots der Welt mehr oder minder große Brecher.** Während in Hawaii Riesenwalzen warten, türmen sich in Frankreich, Australien und Kalifornien optimale Wasserberge. In Japan rollen extrem lange, aber recht winzige Wellen dahin. Auf Knopfdruck machst Du besonders enge Wendungen, hüpfst aus der Welle und vollführst verschiedene Tricks oder Du wagst Dich in den Tunnel. Punkte gibt's wie in echten Wettkämpfen für langes „Überleben" in der Pipeline, hohe schöne Jumps oder das höchste Spritzwasser.

Grafisch allein durch schöne Wellen bestechend und begleitet von passendem Soundtrack, macht das Digitalsurfen für kurze Zeit ordentlich Spaß. Allerdings langweilt die eine Meisterschaft mit nur fünf Spots allzu schnell, die übergenaue Steuerung nervt, und die Computergegner surfen viel zu gut in den Tiefen der Playstation.

Die Spülmaschine von Hawaii: Wer hier tunnelt, ist lebensmüde

Sprünge müssen anders als im echten Leben stets Bug voraus gelandet werden

PC | PS | N64 | DC | E

DSF Surf Riders

Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 60 DM | Ubi Soft | 1 Spieler

- unterstützt Memory Card

Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 4

Ziemlich hübsche Wellenanimationen, flotter Surf-Music-Soundtrack

Hakelige Steuerung, wenig Spielmodi, kaum Abwechslung

Nette Ansätze, schlampige Ausführung: Der „Surf Rider" sucht seine Welle vergeblich

3

Für das größte Spritzwasser die meisten Punkte: Harte Cuts kosten ungeheuer Speed

Text: Knut Gollert

SMALL WAVES BUILD GREAT STORMS

A STORM APPROACHES

CULTURES
DIE ENTDECKUNG VINLANDS

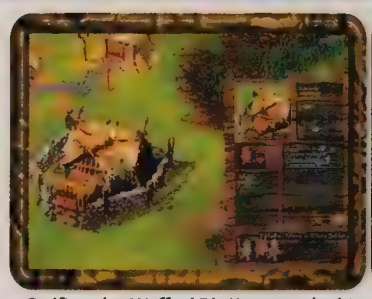
Strategie aus deutschen Landen: „Cultures" will Blue Bytes „Siedler" vom Bildschirm wuseln!

Nachdem die Sonne verschwunden war und sich Dunkelheit über das Land gebreitet hatte, befürchteten die Vikinger das Schlimmste. Doch eines Tages brach der Himmel auf: Ein goldener Feuerball stürzte Richtung Erde. Am Horizont zerbrach er in sechs Teile – für das Volk ein Zeichen Gottes. Kurzerhand setzte man die Segel, um auf der anderen Seite des Meeres nach den Meteoritensplittern zu suchen.

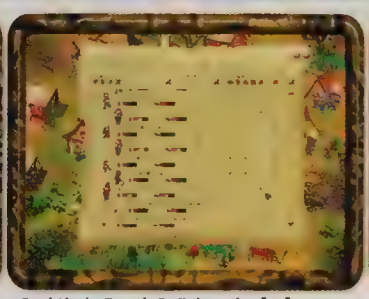
Angekommen im fremden Land, beginnst Du sofort, eine Siedlung zu errichten. Damit diese auch prächtig gedeiht, gilt es, möglichst schnell mit Jägern, Fischern und Farmern den Nahrungsnachschub zu sichern.

Anders als in der Genre-Konkurrenz musst Du in „Cultures" mehr auf die Bedürfnisse der einzelnen Bewohner eingehen: **Finde Ehepartner für Deine Bürger und weise ihnen Wohnungen zu – nur dann kann ein frisch vermähltes Pärchen für Nachwuchs sorgen.** Da nach der Geburt erst einige Zeit vergeht, bis Du den Nachwuchs als Arbeiter in die Siedlung eingliedern kannst, ist hier taktisches Feingefühl gefragt. Zu viele Babys essen Dir die Haare vom Kopf, zu wenige verlangsamen den Aufbau Deiner Siedlung.

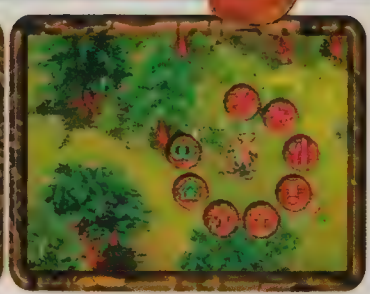
Weiter geht es im gewohnten Aufbau-Strategie-Trott: Bäume werden gefällt, Steine geklopft und Lehm gesammelt. Diese Rohstoffe kannst Du in Produktionsstätten zu Handelsgütern oder Waffen verarbeiten – denn nicht alle Völker, die Du triffst, sind Dir freundlich gesinnt.



Greift zu den Waffen! Die Kaserne erlaubt Dir, Zivilisten zu Soldaten auszubilden



Praktisch: Durch Drücken der [F7]-Taste lässt sich eine Figurenübersicht einblenden



Mit der rechten Maustaste kannst Du Dir eine Kommando-Auswahl anzeigen lassen

Optisch setzen die Entwickler auf den gewohnten Knuddel-Look. Da macht es sogar Spaß, einfach nur das gemütliche Gewusel und rege Treiben auf dem Bildschirm zu beobachten. Doch selbst wenn man sich an der Grafik satt gesehen hat, bietet der „Siedler"-Klon noch genügend spielerisches Potenzial, um Dich lange vor den Bildschirm zu fesseln. Nur sehr langatmige Passagen und wenige unkonventionelle Aufträge sowie zu eingängige Levelabläufe verhindern den Sprung an die Genre-Spitze.

PC | PS | N64 | DC | D

Cultures: Die Entdeckung Vinlands

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 80 DM	Funatics/THQ	1-6 Spieler

Min.: Pentium II 266, 64 MB RAM, Win 95, Soundkarte, 150 MB HD. *Empf.:* Pentium III 500, 96 MB RAM, 200 MB HD, D3D-Karte

Grafik 2	Sound 3	Dauerspaß 2

☺ Neue Ideen und Ansätze, hervorragende Präsentation, Charaktere zum Gernhaben

☹ Nur eine Spielgeschwindigkeit, Abläufe wiederholen sich sehr schnell

Siedeln mit Charme: Genre-Nachwuchs, der das Warten auf „Die Siedler IV" verkürzt

2

Text: Michael Stapf

Niedlich: Erscheinen Herzen über einem Haus, bekommt der Storch bald Arbeit!

MoHo

Mit Kugel und Keule: Im Geschicklichkeitstest von Take 2 rollst Du auf Metallbällen über verzwickte 3D-Rennbahnen.

Bahn frei! Schneiden Dir Gegner den Weg auf der Rennstrecke ab, dann kannst Du sie mit der Keule ungeschminkt vom Ball hauen

In der Hindernis-Arena müssen unter Zeitdruck Zielpunkte angefahren werden

Lasergeschütze sorgen in den Levels für zusätzliche Herausforderungen

Im „Powerball"-Modus treibt man einen Spielball bis über die Ziellinie

Auf dem Gefängnisplaneten Alpha Prime haben die Knackis nichts zu lachen. Wer vorzeitig freigesetzt werden möchte, muss in vertrackten Arenaspielen als Sieger vom Feld gehen.

Du steuerst einen von sechs Gladiatoren, die auf eisenharten Antigrav-Bällen über die Strecken rollen. **Für reichlich Kugelkurzweil sorgen dabei insgesamt zehn Arenen, die jeweils in vier bis neun Abschnitte unterteilt sind.** Du und Deine Mitstreiter, Ihr beweist Euer Geschick auf Hindernisstrecken oder transportiert im „Powerball"-Modus einen Ball über die Ziellinie.

In besonderen Fight-Arenen kannst Du Deine Mitstreiter mit der Keule vom Ball hauen oder in den nächsten Abgrund

Hau weg: Wer als letzter Spieler noch steht, gewinnt in der Fight-Arena

schubsen. Als zusätzliche Erschwernis erwarten Dich dabei Laserfallen, versteckte Minen und Wassertümpel.

Dank exzellenter Steuerung, logischer Spielmodi und einer fast immer ruckelfreien Grafik ist „MoHo" ein gelungener Geschicklichkeitscocktail. Da stört es auch nicht, dass in späteren Levels die Übersicht ein wenig flöten geht und die 3D-Grafik zumindest im Zweispieler-Modus nicht ganz ruckfrei ist.

PS | D

MoHo

Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 30 DM	Take 2	1-2 Spieler

- unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 2	Sound 3	Dauerspaß 2

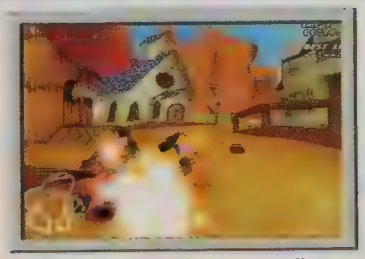
Viel Abwechslung, originelle Spielmodi, einsteigerfreundliche Steuerung

Grafik wird im Zweispieler-Modus etwas langsam, unübersichtliche Levels

Gelungene Geschicklichkeits-Kugelei, die besonders durch den günstigen Preis überzeugt

2

Text: Volker Weitz



Die effektvolle Optik kommt vor allem nach schnöder Waffengewalt zur Geltung

Ein Blitz im Kinderzimmer: Diese Waffe verlangsamt in der Nähe fahrende Gegner

RC Revenge

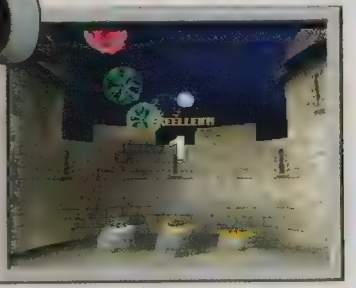
Auf der Playstation war Vorgänger „Re-Volt" alles andere als spaßig. „RC Revenge" will es jetzt viel besser machen.

Die „Re-Volt"-Varianten für PC und Dreamcast waren fast schon herausragende Rennspiele – auf der Playstation versumpfte die Jagd der ferngesteuerten Batterie-Flitzer allerdings total. Mit „RC Revenge" will Acclaim den Fehler wieder gut machen.

Insgesamt 20 kunterbunte, abwechslungsreiche und manchmal etwas unübersichtliche Kurse müssen in mehreren Meisterschaften bewältigt werden. Der Fuhrpark besteht aus 15 Stromfressern, die sich in drei Eigenschaften (Speed, Handling, Beschleunigung) voneinander unterscheiden. Ein Großteil davon muss aber erst freigespielt werden.

Spielerisch überzeugen die effektvollen Waffen und das einfache Handling der Autos. Wasserstrecken, in denen die Flitzer zu Booten transformieren, sorgen für zusätzliche Kurzweil. Optisch ist alles sehr ansehnlich und vor allem schnell, nur der unverhältnismäßige Schwierigkeitsgrad stört. Wenn Du keinen riesigen Vorsprung herausfährst, sind Siege reine Glückssache, da die Gegner gerade kurz vorm Ziel ungewöhnlich böse werden.

Optisch manchmal wunderschön: Schicke Texturen schmücken dieses verlassene Schloss, auf welches das dicht gedrängte Kontrahentenfeld zuhält



Erst wenn Du eine Meisterschaft gewinnst, kannst Du neue Strecken fahren

PS | D

RC Revenge

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 100 DM	Acclaim	1-2 Spieler

- unterstützt Dual Shock, Memory Card

Grafik 2	Sound 3	Dauerspaß 2

Flotte Grafik mit viel Abwechslung schöne Extrawaffen, Strecken-Editor

Teilweise zu wahnsinniges Kursdesign, Siege sind oft Glückssache

Da rauchen die Batterien: Recht abwechslungsreiche, aber allzu zufällige Modellauto-Raserei

2

Text: Knut Gollert

Fluff 'em up!

FUR FIGHTERS

¿ Action-Adventure im Cartoon-Graphikstil ¿ Ballerspaß ohne Blutvergießen
¿ 6 verschiedene Charaktere ¿ 30 actiongeladene Levels

Dreamcast.

PC CD

Acclaim

FUR FIGHTERS™ AND ACCLAIM® & © 2000 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
Developed by Bizarre Creations. All Rights Reserved

Das simple Kampfsystem nervt auf Dauer

PC PS N64 DC GBC E/D

Hercules

Action-Adventure für Fortgeschrittene

Muskeln hat er, Hirn angeblich auch: Sagen-Supermann Herkules macht nicht nur RTLs Sonntagnachmittage und Disneys Video-Figurenriege bunt. Jetzt fetzt sich der Serienheld dank Titus auf dem N64 mit Zyklopen, Banditen und anderen Schuften aus der griechischen Sagenwelt. Spielerisch will „Hercules" Nintendos „Zelda" nacheifern, scheitert jedoch an dessen Umfang und Ideenreichtum. Hier ein kleiner Fight, dort ein paar Steine aus dem Weg geräumt, an anderer Stelle ein Mini-Rätsel gelöst – opulente Abwechslung ist nicht gerade die Stärke des muskulösen Gottessohnes. Das Kampfsystem wirkt angeschimmelt, die Grafik ist glatter Durchschnitt und das Spiel nur was für Fans.

ca. 100 DM | Titus/Virgin | 1 Spieler

Unterstützt: Rumble Pak, Controller Pak

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 3

- Ausgewogene Action-Adventure-Mischung, schöne Obergegner
- Nerviges Kampfsystem, teils unlogische Rätsel, auf Dauer zu wenig Abwechslung

Angenehme, aber dank spielerischer Mängel äußerst durchschnittliche Muskelmär **3**

Süß: Rayman und seine heimlichen Fans

PC PS N64 DC GBC D

Rayman 2: The Great Escape

Jump&Run für Einsteiger bis Profis

Bereits voriges Jahr gab sich Rayman auf PC und Nintendo 64 (siehe SCREENFUN 11/99) die Ehre. Genau wie auf der etwas später erschienenen Dreamcast-Version (SCREENFUN 4/00) hüpfte der kleine Held aus dem Stand an die Genre-Spitze.

Hauptgrund für die lange Entwicklungszeit der Playstation-Umsetzung waren die hohen Ziele, die man sich gesteckt hatte: Grafisch sollte die Konkurrenz in den Schatten gestellt werden. Das ist auch geglückt – trotz Pixelpracht präsentiert sich „Rayman 2" überaus ansehnlich.

Um die Wartezeit etwas zu entschädigen, wurden nicht nur alle Levels komplett überarbeitet und verbessert: Statt unverständlichem Gebrabbel tönen nun auch echte Stimmen aus den Lautsprechern!

ca. 90 DM | Ubi Soft | 1 Spieler

Unterstützt: Dual Shock Controller, Memory Card

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 1

- Stimmungsvolle Musik, abwechslungsreiche Levels und Aufgaben, faires Design
- Nur wenige verschiedene Gegner, manchmal ungünstig positionierte Kamera

Lieber spät als nie: Vom PC bis zur Playstation – Rayman ist der unangefochtene Genre-König **1**

Die grandiose Optik sprüht vor Effekten

PS D

Terracon

Actionspiel für Fortgeschrittene

In der grauen Haut des netten Aliens Xed strampelst Du durch 32 Levels, um Oberbösewicht Terracon endgültig zu besiegen. Der macht nämlich die Arbeit Deiner Vorfahren zunichte – wunderschön terraformte (also bewohnbar gemachte) Wiesen auf diversen Planeten. Auf dem Weg durch die 3D-Welten sammelst Du das wertvolle Genergy, ein allseits einsetzbarer Rohstoff, und verwandelst Drahtgitter-Brücken oder Genergy-Raffinerien in echte Bauwerke.

Fiese Terracon-Roboter werden mittels Genergy-Salven in Einzelteile zerlegt, versteckte Bonus-Gegenstände gern eingesammelt. Optik und Sound spielen dabei auf allerhöchstem Niveau, Steuerung und Langzeitmotivation nicht ganz.

ca. 60 DM | Sony | 1 Spieler

Unterstützt: Dual Shock Controller, Memory Card

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 2

- Effektvolle, sehr schöne 3D-Grafik, moderner, passender Soundtrack
- Gewöhnungsbedürftige Steuerung, Abläufe wiederholen sich zu oft

Optisch und spielerisch ein Feuerwerk, das auf Dauer aber etwas witz- und abwechslungsarm wird **2**

Stadtmauern verbessern die Verteidigung

PC D

Warlords: Battlecry

Strategiespiel für Profis

Eine Warnung vorweg: Optisch ist mit „Warlords Battlecry" kein Blumentopf zu gewinnen. Die Einheiten sind zwar detailliert, aber unscheinbar, die Landschaft sieht immer gleich aus. Die eigentliche Stärke des Programms liegt eher im Verborgenen. Die sechs umfangreichen Kapitel der Fantasy-Keilerei verwöhnen den Spieler mit 90 unterschiedlichen Zaubersprüchen, haufenweise praktischen Gegenständen und 16 Krieger- und Magierklassen.

Damit bei soviel geballter Kriegskunst nicht die Übersicht flöten geht, ist schon ein eisenharter Stratege gefordert, der sich von schweren taktischen Klippen nicht abschrecken lässt. Einsteiger lassen besser die Finger davon.

ca. 90 DM | SSI | 1-6 Spieler

Min.: Pentium 233, 64 MB RAM, Win 95/98, 800 MB HD. *Empf.:* Pentium III/500, 128 MB RAM, Win 95/98, 3D-Karte

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 2

- Viele Zaubersprüche, noch mehr magische Gegenstände, originelle Missionen
- Sehr schwer und komplex, altbackene Grafik, relativ statischer Spielablauf

Anspruchsvolle Echtzeit-Strategie, die nur mit viel Ausdauer und Verstand zu lösen ist **2**

Wolverine (l.) setzt seine scharfen Krallen ein

PS D

X-Men: Mutant Academy

Fightspiel für Fortgeschrittene

Fightspiel-Experte Capcom hat bereits mehrere Titel (aktuell: „Marvel vs. Capcom 2") mit den Super-Helden im Programm. Jetzt sicherte sich Activision zum Start des „X-Men"-Films (siehe S. 106) die Rechte an den Marvel-Charakteren.

Herausgekommen ist ein flottes 2D-Spiel in überaus ansprechender 3D-Optik. Schöne Hintergründe und rasante Kamerafahrten lassen sogar Erinnerungen an „Tekken 3" aufkommen!

Obwohl die Spielmechanik durchaus überzeugen kann, fehlt es „X-Men: Mutant Academy" vor allem am Umfang, um mit der starken Konkurrenz mithalten zu können: Nur zehn Kämpfer, von denen jeder nur eine Handvoll Special-Moves zu bieten hat, sind einfach zu wenig.

ca. 90 DM | Activision | 1-2 Spieler

Unterstützt: Dual Shock Controller, Memory Card

Grafik 1 | Sound 3 | Dauerspaß 3

- Schöne Kampf-Stages, grafisch üppige Special-Moves, erspielbare Extras
- Nur zehn Kämpfer, lange Ladezeiten, viel zu wenig Angriffs-Moves

Turbulente 2D-Klopperei mit toller Optik. Im Vergleich zu den Referenz-Titeln aber chancenlos **3**

Volles Rohr: im Anflug auf eine Station

PC D

X-Tension

Mission-CD für Fortgeschrittene

Raumpiloten, die schon alle Missionen im Hauptprogramm „X-Beyond the Frontier" erledigt haben, dürfen sich über Nachschub freuen. In „X-Tension" ist das Universum größer, schöner und weiter. Ein paar neue Schiffe, viele frische Aufträge und neue Raumsektoren fordern den Astronauten. Besonders nett: Das umfangreiche Handelssystem wurde komplett überarbeitet, und eine Zeitrafferfunktion verkürzt jetzt die ansonsten elendig langen Raumflüge.

Ein wichtiger spielspaßfördernder Punkt wurde leider völlig vergessen: Eine durchgehende Handlung wirst Du vergeblich suchen. Hier hat Mitbewerber „Tachyon – The Fringe" von Novalogic ganz klar die Raumschiffspitze vorn.

ca. 40 DM | THQ | 1 Spieler

Min.: Pentium 266, 32 MB RAM, Win 95/98, 260 MB HD, 3D-Karte *Empf.:* Pentium III 450, 128 MB RAM, Win 95/98

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 3

- Intelligente Missionen, inklusive 350-seitigem Roman, neue Raumschiffe
- Keine durchgehende Story, kalte und leblose Weltraum-Atmosphäre

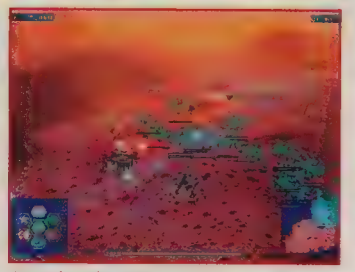
Futter für Fans des Hauptspiels. Einsteiger können auf die Erweiterung locker verzichten **3**

Text: Knut Gollert, Michael Stapf, Volker Weitz

Play the Games Vol. 3

Horny greift ein! Das zweite „Dungeon Keeper" begeistert vor allem mit sagenhafter Spieltiefe

In „Driver" musst Du Dich als Undercover-Cop mit Mafia und Polizei anlegen



Optisch nichts Besonderes, aber spielerisch ein wahrer Genuss: „Warzone 2100"

Die Kooperation zwischen den großen Publishern Electronic Arts, Infogrames und Eidos trägt zum dritten Mal Früchte: Mit der Spielesammlung „Play The Games Vol. 3" kommst Du in den Genuss von 15 Spiele-Highlights zum Preis eines normalen Spiels.

Angeführt wird der Reigen von Perlen wie „Commandos – Hinter feindlichen Linien", dem sehr schweren „Tomb Raider III" und Bullfrogs tollem 3D-Keller-Strategiespiel „Dungeon Keeper 2". Doch auch Innovations-Kunststücke wie das krachige „Driver", die intelligente 3D-Diebes-Simulation „Dark Project – Der Meisterdieb" oder das lang motivierende 3D-Echtzeit-Strategical „Warzone 2100" schmücken jeden gut sortierten Spielhaushalt. Schachfans freuen sich über das spielstarke „Fritz 5.32". Online-Zocker sollten unbedingt „Ultima Online Renaissance" spielen – kein anderes Internet-Spiel fesselt so lange vor dem Screen.

Wer „Die Siedler" mochte, kommt mit „Die Völker" auf seine Kosten, Sportskanonen drehen ein paar Runden „Sports Car GT" oder ziehen sich das optisch famose „Supreme Snowboarders" rein. „Dune 2000" ist das einzige Spiel der Sammlung, das nicht in der Oberliga spielt – „C&C"-Fans sind trotzdem erfreut.

Für diejenigen, die sich gerade erst einen PC zugelegt haben, ist „Play The Games Vol. 3" das optimale Einstiegspaket. Denn es wird jeder Geschmack bedient – und das qualitativ hochwertig. Sollten Dir aus der Sammlung noch einige Highlights fehlen, lohnt die Anschaffung ebenfalls. Denn dieses Preis-Leistungs-Verhältnis ist einfach ungeschlagen.

Spieletitel	Genre	Note
Commandos (dt.)	Strategie	1
Dark Project	Action-Adv.	1
Die Völker	Strategie	1
Driver	Rennspiel	1
Dune 2000	Strategie	1
Dungeon Keeper 2	Strategie	2
Fritz 5.32	Schachspiel	2
Outcast	Action-Adv.	2
Populous 3	Strategie	1
Silver	Action-Adv.	2
Supreme Snowb.	Sportspiel	2
Sports Car GT	Rennspiel	2
Tomb Raider III	Action-Adv.	2
Ultima Online Ren.	Rollenspiel	1
Warzone 2100	Strategie	1

PC D

Play The Games Vol. 3

Spielesammlung

ca. 70 DM | Eidos/EA/Infogrames | 1-16 Spieler

Min.: Pentium II, 32 MB RAM, Win 95, 400 MB HD. *Empf.* Pentium II 400, 64 MB RAM, Win 98, 600 MB HD, 3D-Karte

Das Paradies für PC-Spieler: Dermaßen viele Highlights in einer Packung gab's noch nie

1

Text: Knut Gollert

Final Fantasy VIII

Wer Squalls Multi-Schlag beherrscht, fügt dem Gegner wunderschön unglaublich viel Schaden zu

Angriff der Riesenroboter: Die Guardian Force Alexander in voller Aktion!

Neben aller Action muss im achten „Final Fantasy" auch sehr viel gelesen werden

Wunderbar: Die gerenderten Zwischensequenzen sind atemberaubend schön

Die herzergreifende Geschichte um den SEED-Söldner Squall Leonhart gehört ohne Zweifel zu den größten Playstation-Titeln, die's gibt. Auf vier CDs tauchst Du in eine teils abstruse Welt voller Hass, Liebe, Intrigen und Magie ein. Mit bis zu sieben Mitstreitern versuchst Du das Geheimnis einer uralten Hexe zu lüften, die – wie könnte es anders sein – die Welt beherrschen will.

Auf dem Weg durch die Fantasy-Welt, die, wie schon in „FF VII" aus vorgerenderten Hintergründen und echten 3D-Figuren besteht, triffst Du auf Charaktere, die Dir helfen, und natürlich auf bitterböse Monster. Die vermöbelst Du im Kampf mit diversen Waffen und den mächtigen Guardian Forces.

Diese starken magischen Gesellen lassen sich mit Deinen Helden koppeln, wobei sie deren Eigenschaften verbessern, aber sie können auch direkt in den Kampf eingreifen. Dabei veranstalten sie ein optisches Spektakel, das auf der Playstation seinesgleichen sucht.

Spielerisch ist es eines der umfangreichsten und anspruchsvollsten Rollenspiele überhaupt. Insbesondere begeistern die komplexe Geschichte und eine einmalige Verquickung von Spiel- und Filmsequenzen. Letztere sind gleichfalls von atemberaubender Qualität und setzen im Spielbereich neue Maßstäbe.

Einziger Schwachpunkt des opulenten Abenteuers ist die Musik: Die fehlende Sprachausgabe ist verschmerzbar, aber die Musikstücke düdeln allzu oft unmotiviert daher und fangen rasch an zu nerven.

Wer den Rollenspiel-Meilenstein noch nicht hat: jetzt einfach holen!

PC D

Final Fantasy VIII

Rollenspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 50 DM | Squaresoft/Sony | 1 Spieler

• unterstützt Dual Shock, Memory Card

Grafik 1 | Sound 3 | Dauerspaß 1

Intelligentes Spielsystem, effektvolle 3D-Grafik, tolle Zwischensequenzen

Nervig lange Gespräche, zu viele langweilige Musikstücke

Opulentes Japano-Rollenspiel mit wunderschöner Grafik und riesengroßer Spielwelt

1

Text: Knut Gollert

GUT & BILLIG GUT & BILLIG GUT & BILLIG GUT & BILLIG

Unter Wasser rammt Spyro seine Gegner

PC PS N64 SAT D

Spyro the Dragon 2

Jump&Run für Einsteiger bis Profis

Statt Dich ständig mit gleichen Spielabläufen zu langweilen, verstanden es die Entwickler, mit neuen Aufgaben stets zu motivieren. In einer groß angelegten 3D-Welt muss man den Einheimischen zu Hilfe eilen, um von ihnen Talismane und Kristallkugeln zu erhalten. Auf unfaire oder gar frustrierende Stellen trifft man nur sehr selten.

Während die Grafik auch heute noch in allen Bereichen überzeugt, nervt nur die gründlich misslungene Übersetzung.

ca. 50 DM | Insomniac/Sony | 1 Spieler

Unterstützt: Dual Shock, Memory Card

Grafik 1 | Sound 3 | Dauerspaß 1

Technisch perfektes Jump&Run, unzählige motivierende Aufgaben, große Levels

Mit der deutschen Synchronisation hat sich Sony keine Mühe gegeben

„Spyro 2" bleibt eine technische Meisterleistung und nicht nur wegen des Preises ein klasse Kauf 1

Text: Michael Stapf

Die aktuellen Billig-Spiele im Überblick

Titel	Genre	System	Hersteller	Preis	Note
Age of Empires	Echtzeit-Strategie	PC	Microsoft	ca. 50 DM	2
Age of Wonders NEU!	Strategiespiel	PC	Take 2	ca. 40 DM	2
Anno 1602 – Königsedition	Echtzeit-Strategie	PC	Infogrames	ca. 60 DM	2
Axis & Allies	Brettspielumsetzg.	PC	Hasbro	ca. 30 DM	2
Civilization II	Strategiespiel	PC	Microprose	ca. 30 DM	1
Civilization: Call to Power	Strategiespiel	PC	Activision	ca. 30 DM	2
Commandos – Director's Cut (dt.)	Echtzeit-Strategie	PC	Pyro/Eidos	ca. 50 DM	2
Croc 2	Jump&Run	PC	Fox/EA	ca. 50 DM	2
Darkstone NEU!	Action-Adventure	PC	EA	ca. 50 DM	2
Die Siedler III NEU!	Echtzeit-Strategie	PC	Blue Byte	ca. 30 DM	2
Die Völker	Echtzeit-Strategie	PC	Infogrames	ca. 40 DM	2
Drakan	Action-Adventure	PC	GT Interactive	ca. 50 DM	2
Euro 2000	Sportspiel	PC	EA Sports	ca. 45 DM	2

Titel	Genre	System	Hersteller	Preis	Note
GTA 2	Actionspiel	PC	Take 2	ca. 50 DM	1
Homeworld NEU!	Echtzeit-Strategie	PC	Sierra	ca. 30 DM	1
Indiana Jones 5	Action-Adventure	PC	LucasArts	ca. 50 DM	1
Jagged Alliance 2	Strategiespiel	PC	Topware	ca. 50 DM	1
Metal Gear Solid	Actionspiel	PS	Konami	ca. 50 DM	1
Monkey Island 3	Adventure	PC	LucasArts	ca. 30 DM	1
Phoenix NEU!	Space-Shooter	PC	Microprose	ca. 30 DM	3
Pizza Syndicate NEU!	Wirtschaftssim.	PC	Software 2000	ca. 30 DM	2
Quest for Glory 5 NEU!	Adventure	PC	Sierra	ca. 30 DM	2
Rayman 2 NEU!	Jump&Run	PC	Ubi Soft	ca. 50 DM	1
Red Baron 3D NEU!	Flugsimulation	PC	Sierra	ca. 30 DM	2
Speed Freaks	Rennspiel	PS	Sony	ca. 30 DM	3
Tekken 3	Fightspiel	PS	Namco	ca. 50 DM	1

e Ritter SPORT c@rds

KLICK & SCHICK

DANKE FÜR EIN TOLLES JAHR!

Schade: Die Ritter Sport e-cards-competition ist vorbei. Ein ganz herzliches "Dankeschön!" geht an alle, die mitgemacht haben! Ein Jahr lang Kreativität, Engagement und Begeisterung; witzige, nachdenkliche, verrückte Ideen; raffiniert durchdachte high-tech-e-cards und spontane Gimmicks. Wir hatten mit dem Besten gerechnet – ihr habt es locker getoppt! Unverkennbar, mit wie viel Spaß ihr bei der Sache wart. Mindestens genauso viel Spaß hat es uns gemacht, eure Arbeiten anzuschauen und zu bewerten. Gar nicht so einfach! Die Ermittlung der Sieger läuft auf Hochtouren. Gespannt auf das Ergebnis? Ab nächsten Monat stehen die Karten aller Sieger im Netz! Dann stehen auch die beiden Gesamtsieger fest, die eine Reise in die Kreativen-Metropole New York gewonnen haben – die Glückspilze! Also, klickt im September vorbei unter www.ritter-sport.de.

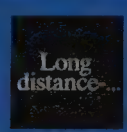
Frisch aus dem Netz: Die aktuellen Junisieger!

Love

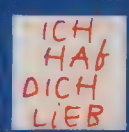
1. Platz
Christian Fangmeyer-Ferrari
I love you...

2. Platz
Carsten Bäumer/ Oliver Nochscheid
I fly on you

3. Platz
André Esch & Axel Schmidt
u. flamed my heart

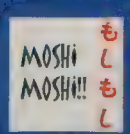


4. Platz
design-art
simply an e-card



5. Platz
Daniel Wössner
Ich hab Dich lieb

Fun



1. Platz
Warren Laine
moshi moshi - call me

2. Platz
Die Cordua
hihi

3. Platz
design-art
EXPRESS YOURSELF

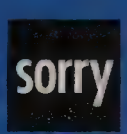
4. Platz
Nicole Russi
Fun

5. Platz
Maren Antoni
Stars

Sorry

1. Platz
André Esch & Axel Schmidt
r.i.p.

2. Platz
design-art
The Making Of



3. Platz
design-art
jetzt aber

5. Platz
Nicole Russi

Hurrah

1. Platz
design-art
And The winner is...

2. Platz
design-art
wirklich

3. Platz
design-art
du bist die 1, die 2, die 3

4. Platz
Anja Claßen
Heute schon gesmilt?

5. Platz
design-art
super super super

www.ritter-sport.de

Ritter SPORT d m m v @online HORIZONT AOL

ZUM SAMMELN! Die besten Cheats, Codes und Strategie-Guides

Zeigt der Drachen Dir den Rachen, nimm die TRIX zum Kleinermachen. So ein kleines Drachelein lädt dann nur zum Lächeln ein

Alle Tipps getestet!

Alle Passcodes & Cheats im Heft wurden überprüft und funktionieren

Seite 52 **DURCHGESPIELT** — Alle Spiele alphabetisch

PC

Diablo II (1. Teil)
Überleben leicht gemacht: allgemeine Kniffe zu Blizzards neuestem Geniestreich. Inklusive Tipps für die Spielfiguren Barbar und Amazone (ab S. 52)

Playstation

Vagrant Story (2. Teil)
Das kleine Einmaleins des Waffenbaus. Außerdem: alle 36 Endgegner im ultimativen Härtetest (ab S. 60)

Game Boy Color

Metal Gear Solid
Special-Agent Solid Snake braucht Eure Unterstützung – wenn Ihr unsere braucht, dann werft einen Blick auf die kompakte Komplettlösung! (ab S. 66)

Dreamcast

Crazy Taxi
Driver, aufgepasst: Hier findet Ihr den besten Weg & das schnellste Geld (S. 74)

Seite 58 **PC**

Army Men 3: In Space •
Dark Project 2: The Metal Age •
Die Sims • Ground Control •
Star Trek: Armada •
Vampire: Die Maskerade – Redemption

Seite 64 **PLAYSTATION**

Army Men: Sarge's Heroes •
MediEvil 2 • Rainbow Six

Seite 72 **NINTENDO 64**

Operation WinBack

Seite 72 **GAME BOY**

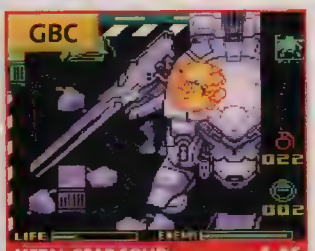
Carmageddon • Speedy Gonzales: Abenteuer im Aztekenreich •
Star Wars: Yoda Stories • Tarzan

Seite 78 **DREAMCAST**

NHL 2K • Tony Hawk's Skateboarding •
V-Rally 2: Expert Edition • Wacky Races

DIABLO II S. 52
Es hat sich ausgeblutet – dann zu: Der versteckte Kuh-Level und weitere Höllentipps!

VAGRANT STORY S. 60
Lest hier nach, wie Ihr mit allen Gegnern spielend fertig werdet!



METAL GEAR SOLID S. 66
Schwer bewaffnet: Roboter Metal Gear ist kaum kugelt zu kriegen

CRAZY TAXI S. 74
Steigt ein! Alle Sprünge, Tunnels und versteckten Seitenstraßen

10/00 TRIX VORSCHAU

Tony Hawk's Pro Skater 2: Auch in der Fortsetzung gibt's viel zu entdecken

Freut Euch auf weitere Tipps und Lösungen zu Diablo II (2. Teil), Pokémon Snap, Tony Hawk's Pro Skater 2, Tenchu II und vielen weiteren Spielen!

Das Heft 10/00 erscheint am 20. September

TRIX PER FAX

Neue Spiele für den Fax-Abruf (Auswahl)

Code	Spiel	Beschreibung	System
[illegible]	Kommandozeilen-Parameter	Spielehilfen	PC
[illegible]	Frontschweine	XPlodercodes	PS
[illegible]	Colin McRae Rally 2.0	XPlodercodes	PS
[illegible]	Star Wars: Jedi Power Battle	XPlodercodes	PS
[illegible]	Pokémon: Alle 151 + Fundorte	Spielehilfen	GB
[illegible]	Pokémon: Alle Items + Fundorte	Spielehilfen	GB
[illegible]	Alundra 2	XPlodercodes	PS
[illegible]	Theme Hospital	Cheats	PC,PS
[illegible]	Machines	Cheats	PC

ACHTUNG: Neue Telefonnummer!

(0190) 499 377 XXX

Wenn Du an die obige Telefon-Grundnummer (weiß) einen Code (gelb) anhängst, kannst Du die entsprechenden Trix per Fax abrufen. Ohne Code erhältst Du die Gesamtliste aller Trix.

Wir verschicken die „Trix per Fax"-Neuheiten-Liste auch kostenlos per E-Mail. Wer sie will, muss nur eine E-Mail an folgende Adresse schicken:

[illegible]

Ihr bekommt dann alle vier Wochen den Trixletter mit den Neuheiten und der aktuellen Gesamtliste des „Trix per Fax"-Angebots!

Achtung: Dieser Service funktioniert nur innerhalb von Deutschland. Ein Anruf kostet 0,81 DM pro Minute, darum brauchst Du dafür das Einverständnis Deiner Eltern.

Comic: Rolf Boyke

Diablo 2 Teil 1

„Diablo 2" ist die unterhaltsamste Teufelsaustreibung, seit es Weihwasser gibt. Nutz das volle Potenzial Deiner fünf Helden dank dieses Strategie-Guides!

Allgemeine Tipps

Neuer PC-Weltrekord: Gerade mal zwei Wochen dauerte es, bis eine Million Exemplare von „Diablo 2" über den Ladentisch gewandert waren. Kein Wunder, das höllisch motivierende Dämonenkiller-Drama spielt sich wie geschmiert! Doch bei aller leichtklickigen Monstermetzel-Seligkeit enthält Blizzards Action-Rollenspiel auch viele Feinheiten und Kniffe.

Damit Du bei Deinem verwegenen Vormarsch in die Hölle nicht ins Stolpern gerätst, haben wir auf diesen Seiten die wichtigsten allgemeinen Tipps gesammelt. Im Anschluss daran findest Du ausführliche Analysen und Ratschläge für die Fertigkeiten von Amazone und Barbar.

In der nächsten SCREENFUN folgt Teil 2 der Fertigkeiten-Berufsberatung für Paladin, Zauberin und Totenbeschwörer. Dazu kommen Erfolgsrezepte für Internet-Spaß im Battle.Net. Die Komplettlösung durch alle vier Akte von „Diablo 2" gibt es im brandneuen SCREENTRIX-Sonderheft, das ab 27. September 2000 im Zeitschriftenhandel erhältlich ist.

Es gibt viel zu tun, packen wir's an: Dank der richtigen Charakter-Pflege lässt Du Diablo bald in der Hölle schmoren...

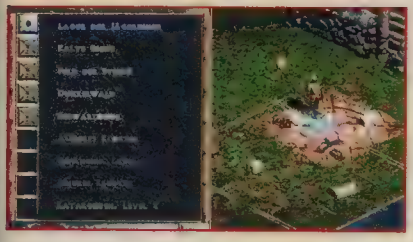
Die Amazone ist bestens mit Speeren und Bögen vertraut

Grundschule für Höllenforscher

Systematisch erkunden

Spätestens in Akt 3 erfordert das Erforschen der riesigen Außenlevels pfadfinderische Glanzleistungen. Damit Du keine Durchgänge übersiehst, erkunde neue Abschnitte am besten mit der Taktik „Immer an der Wand lang". Lauf bei eingeschalteter Karte ([TAB]-Taste) die Grenzen ab. Füll danach mit Kreuz-und-Quer-Wanderungen die Karte aus.

Wegpunkt-Felder aktivieren



Beamen statt Schwielen! Auf den Wegpunkt-Feldern ist zu Beginn eines Akts nur das Feld in Deinem Lager aktiviert. Du siehst aber anhand der Liste, in welchen anderen Regionen weitere Teleporter stehen. Such dort mittels „Auto-Map" nach ihnen.

Sobald Du ein Feld durch Anklicken betrittst, ist es aktiv und Du kannst teleportieren.

Logbuch lesen

Was machen Helden, die nicht so recht peilen, was sie eigentlich anstellen sollen?

Durch Druck auf die Taste [Q] erscheint Dein Quest-Logbuch. Hier kannst Du die Logos der aktiven Missionen anklicken. Der dann erscheinende Hilfstext sagt Dir ganz konkret, wie die nächste Aufgabe lautet.

Richtig rennen

Wer in der Nähe von Monstern rennt, ist schwerer zu treffen als ein gemütlich gehender Held. Um zwischendurch mal zu spurten, musst Du die [STRG]-Taste gedrückt halten. Die Taste [R] erlaubt, andauernd zu rennen.

Funktionstasten belegen

Es ist extrem wichtig, blitzschnell zwischen verschiedenen Fertigkeiten zu wechseln. Du kannst acht häufig benutzte Spezialitäten auf die Funktionstasten [F1] bis [F8] legen. Dann musst Du nur noch die entsprechende Taste drücken, um eine Fertigkeit zu wählen, und sie mit der Maustaste ausführen.

Nicht unnötig speichern

Du kannst nur speichern, indem Du das Spiel verlässt. Wenn Du später zurückkehrst und einen Spielstand lädst, sind bereits gesäuberte Abschnitte wieder mit Monstern bevölkert.

Stadtportal-Hopping nutzen

Im Lager gibt es in jedem Akt einen lieben Menschen, der kostenlos Lebensenergie und Mana-Reserven voll tankt. Bei langwierigen Kämpfen gegen zähe Höllenhirnis empfiehlt sich deshalb die Portal-Hopping-Taktik:

Errichte mit Spruchrolle oder Foliant ein Stadtportal, bevor Du Dich mit einem Obermotz anlegst. Wenn Du kurz vorm Ableben stehst, flieh zum Portal zurück und lass Dich im Lager schnell verarzten. Mit dem noch offenen Stadtportal geht es dann zurück.

Gürtel voller schnallen

In Deinen Gürtel kannst Du Tränke packen. Das spart nicht nur Platz im Inventar, sondern erlaubt außerdem schnellen Zugriff. Wer von einer Horde Ghul-Fürsten gejagt wird und einen Schluck aus der Heiltrank-Pulle braucht, will nicht erst groß mit der Maus im Inventar rumfummeln.

Die Tasten [1] bis [4] auf dem Keyboard bewirken den sofortigen Einsatz der vier Flaschen, die von links nach rechts im Gürtel geparkt sind. Für eine schnelle Fluchtroute kannst Du etwa auch einen der vier Slots für Stadtportal-Spruchrollen reservieren.

Geld ins Sparschwein stecken

Viel Bargeld durch den Verkauf magischen Plunders in der Hosentasche? Das sollte schleunigst auf der hohen Kante landen!

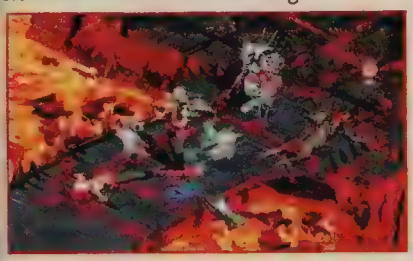
Im Lager steht Deine persönliche Schatztruhe, in der sich neben einigen Gegenständen massig Gold (5000 Gold pro Level) verstauen lässt. Sinn und Zweck der Übung: Wer unterwegs von einem Monster gekillt wird, verliert einen saftigen Batzen des mitgeschleppten Goldes (500 Goldstücke pro Level behältst Du). In der Schatztruhe deponierte Devisen werden im Single-Player-Modus aber nicht angetastet. Im Battle.net wird auch aus dem Sparschwein gezahlt.

Leben nach dem Tod genießen

Das kommt in den besten Familien vor: eine richtiggehend tote, von höllischen Monsterklauen zerfetzte Heldenleiche. Zum Glück wird Dein Charakter im Lager wiedergeboren – dummerweise ohne jede Ausrüstung, die er zum Zeitpunkt seines Todes benutzte.

Um die guten Sachen zu bergen, musst Du zum Ort Deines Ablebens zurück und Deine Leiche finden. Sobald Du halbwegs in der Nähe bist, verrät ein rotes Kreuzchen auf der Auto-Karte den Lageplatz des wertvollen Teils. Die Ausrüstung wird durch einen Klick auf die Leiche automatisch angelegt, nur Tränke müssen neu in den Gürtel sortiert werden.

Wenn Dein Kadaver von einer unbesiegbaren Monsterübermacht umschwirrt wird, dann verlass einfach kurz das Spiel und lade dann den Spielstand erneut. Jetzt befindet sich Deine Leiche im sicheren Lager!



Fern-Weh verursachen

Auch der dickfelligste Barbar kommt an einigen Stellen im Spiel nicht ohne eine Distanz-Attacke aus – ab Akt 2 wirst Du immer wieder mit Situationen konfrontiert, in denen Nahkampf alleine nicht genügt. Achte deshalb bei Deinen Fertigkeiten darauf, dass Du einen magischen Angriff oder eine gute Wurfattacke in petto hast.

Sockel füllen

Gesockelte Ausrüstungsgegenstände lassen sich mit Juwelen bestücken. Je höherwertiger der Glitzerstein, desto stärker ist seine magische Wirkung. Alle Sockel-Implantate gibt es in fünf Qualitätsstufen. Die Reihenfolge (von schlecht bis super) lautet beim Rubin beispielsweise:

1. lädierter Rubin
2. fehlerhafter Rubin
3. Rubin
4. makelloser Rubin
5. perfekter Rubin

Im Horadrim-Würfel lassen sich jeweils drei minderwertige Edelsteine gleicher Sorte in einen Klunker der nächsten Stufe verwandeln.

Besser als alle Edelsteine sind Totenköpfe. Eine mit Schädeln gesockelte Waffe stiehlt Deinem Gegner Mana und Lebensenergie.

Horadrim-Mixer anwerfen

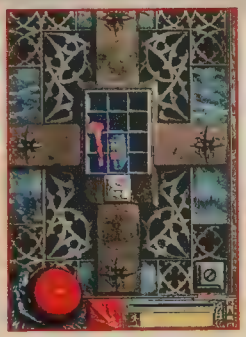
Der Horadrim-Würfel, den Du im 2. Akt ergatterst, ist besser als jeder Cocktailshaker. Wenn Du bestimmte Gegenstand-Kombinationen hineinsteckst, werden sie in ein anderes Objekt verwandelt. Probier doch mal folgende Rezepte aus:

3 Edelsteine (gleicher Qualität)	1 Edelstein (eine Qualitätsstufe höher)
3 Ringe	1 zufälliges, hochwertiges Amulett
3 Amulette	1 zufälliger, hochwertiger Ring
6 beliebige Juwelen + 1 Schwert	1 gesockeltes Langschwert
3 Heiltränke + 3 Mana-Tränke	1 Regenerationstrank
3 Heiltränke + 3 Mana-Tränke + 1 beliebiger Edelstein	1 starker Regenerationstrank
1 Speer + 1 Bolzen-Köcher	1 Stapel Wurfspieße
2 Pfeil-Köcher	1 Bolzen-Köcher
2 Bolzen-Köcher	1 Pfeil-Köcher

Legenden berichten von einem Geheimlevel, in dem die wiederkäuenden Untertanen des Kuh-Königs Jagd auf leichtsinnige Abenteurer machen.

Um diesen wilden Gerüchten auf den Grund zu gehen, musst Du „Diablo 2" zunächst einmal ganz durchspielen. Wechsle dann per Wegpunkt-Feld in das Lager der Jägerinnen. Hier packst Du einen Stadtportal-Folianten und Wirrets Holzbein (aus Tristram) in den Horadrim-Würfel. Kombiniere die beiden Objekte und betritt das rote Portal, das sich geöffnet hat. Sobald Du auf der anderen Seite ankommst, kündigt sich mit einem klagenden „Muuuh!" zahlreiches Euter-Unheil an.

Kuh-Level leicht gemacht: Klicke in Tristram diese Leiche an, um das Holzbein zu erhalten



Spiel dann „Diablo 2" durch, begib dich ins Lager von Akt 1 und mixe diese Zutaten im Horadrim-Würfel...

...und schon öffnet sich das Portal in den Geheimlevel, der unter dem Motto „Ein Bulle sieht rot" steht!

Ein Barbar in der Wüste: Die Kriegsbemalung und die riesenhafte Axt des Hünen sollen Angreifer ängstigen

Text: Heinrich Lenhardt, Karen Oetzel

Berufsberatung

Der Barbar

Mittendrin statt nur dabei: Mit Sprung-Attacke und Kriegsgeschrei räumt der Nahkampf-Experte auf.

Level 1

„Hieb“ (Kämpferische Fertigkeiten)
Mit „Hieb“ versetzt Du dem Gegner einen kräftigen Schlag und stößt ihn zurück, was ihn kurz benommen macht. Spendiere dieser Fertigkeit nicht mehr als zwei Punkte.

„Schwert“ – „Axt“ – „Knüppel“ – „Stangen“ – „Wurf“ – „Speer“ (Waffen-Beherrschung)
Jeder Barbar tut gut daran, ein paar Punkte für die Waffenkunst zur Seite zu legen. Mit Schwertern und Äxten kann man anfangs prima überleben. Verteil also zunächst auf diese beiden Fertigkeiten je einen Punkt. Dadurch erhöhen sich Schaden und Angriffswert bereits um 28%. Hast Du später (Akt 3) Deine Traumwaffe gefunden, solltest Du weitere Punkte in deren Sparte stecken.

„Heulen“ (Kriegsschreie)
„Heulen“ schlägt Monster kurzfristig in die Flucht und ist ein praktisches Werkzeug, um angesichts einer feindlichen Übermacht die Gegner auseinander zu treiben. Einen Erfahrungspunkt ist der Zerstreuungs-Jodler wert.

„Elixier suchen“ (Kriegsschreie)
Diese geniale Barbaren-Fertigkeit sichert das Überleben und spart noch Geld: Hast Du drei Erfahrungspunkte in diese Fertigkeit gesteckt, spuckt rund jeder dritte Kadaver einen Heiltrank aus (später auch Regenerations-Elixiere).

Level 6

„Sprung“ (Kämpferische Fertigkeiten)
Dieses Können lässt Dich über Hindernisse, Abgründe oder Monsterbanden hinweghüpfen. Gib dieser Fertigkeit nur einen Punkt.

„Doppelschwung“ (Kämpferische Fertigkeiten)
Führt Dein Barbar zwei Waffen in seinen Patschehändchen, kann er sie durch diese schnelle Schredder-Attacke gleichzeitig einsetzen. Obendrein gibt's einen Bonus auf den Angriffswert. Denk daran, dass Du zwei Zweihand-Schwerter gleichzeitig führen kannst, aber nicht zwei Zweihand-Äxte.

„Hohn“ (Kriegsschreie)
Unwiderstehlicher als jeder Eau-de-Barbar-Lockduft lässt dieser Schrei Monster zu Deiner Spielfigur laufen. Gut gegen fiese Magier!

„Schrei“ (Kriegsschreie)
Das boostet kurzzeitig Deinen Verteidigungswert. Bereits auf Stufe 1 bekommst Du für 16 Sekunden einen 100%-Bonus. Der weitere Ausbau lohnt allerdings nicht wirklich.

Level 12

„Lähmen“ (Kämpferische Fertigkeiten)
Diese Fertigkeit macht Gegner kurz kampfunfähig und erhöht Deinen Angriffswert.

„Doppelwurf“ (Kämpferische Fertigkeiten)
Der Nachteil des beidhändigen Werfens ist der doppelte Munitionsverbrauch. Plane diese Attacken also sorgfältig.

„Erhöhte Ausdauer“ (Waffen-Beherrschung)
Ist Dein Barbar ständig außer Puste, dann setz Punkte auf diese passive Fertigkeit.

„Gegenstand suchen“ (Kriegsschreie)
Funktioniert ähnlich wie „Elixier suchen“, nur spucken die Leichen diesmal Gold oder zufällige Gegenstände aus.

Level 18

„Sprung-Angriff“ (Kämpferische Fertigkeiten)
Das ist eine der besten Fertigkeiten des Barbaren: Du hüpfst auf den Gegner zu und startest unverzüglich Deine Attacke, was Dir einen Angriffsbonus von 100% bereits bei Stufe 1 beschert (Jede weitere Stufe bringt zusätzliche 30% und erhöht die Sprungweite). Besonders wirksam ist diese Fertigkeit gegen sehr starke Gegner.

„Konzentrieren“ (Kämpferische Fertigkeiten)
So sorgst Du dafür, dass Dein Angriff nicht unterbrochen wird, wenn Du selbst getroffen wirst. Diese Fertigkeit ist klasse, wenn Du umzingelt bist. Zudem erhöht „Konzentrieren“ Deine Angriffs- und Verteidigungswerte.

„Eisenhaut“ (Waffen-Beherrschung)
Pack mindestens einen Erfahrungspunkt in diese wichtige Fertigkeit und Du erhöhst Deinen Verteidigungswert dauerhaft um 30%.

„Schlachtruf“ (Kriegsschreie)
Verringert den Verteidigungs- und Angriffswert der Gegner im Umkreis dramatisch (Stufe 1: -50% Verteidigung, -25% Angriff).

Level 24

„Raserei“ (Kämpferische Fertigkeiten)
Damit ist jeder Treffer schneller und stärker als der vorige. Erst ab Stufe 6, wenn die „Raserei“ sieben Sekunden anhält, wirklich gut!

„Mehr Tempo“ (Waffen-Beherrschung)
Steck ein, zwei Punkte in diese Fertigkeit, um aus dem Barbaren einen Flitzer zu machen.

„Kampfbefehle“ (Kriegsschreie)
Erhöht Lebenskraft, Ausdauer und Mana von Dir und Deinen Mitstreitern. Diese Fertigkeit macht nur in Multiplayer-Partien Sinn.

„Grausiger Schutz“ (Kriegsschreie)
Verwandelt einen Kadaver in einen Fetisch, der Deine Gegner nicht näher kommen lässt. So gewinnst Du etwa Zeit für Stadtportale.

Level 30

„Wirbelwind“ (Kämpferische Fertigkeiten)
Verwandelt Deinen Barbaren in einen Monster-Rasenmäher, der sich wie wild durch die Feinde hackt. Es lohnt sich, gleich mehrere Punkte zu investieren: Ab Stufe 5 verursacht das mehr Schaden als der Normalangriff.

„Amok“ (Kämpferische Fertigkeiten)
Dieser Zustand erhöht Deinen Angriffswert dramatisch (Stufe 1: +56%, jede weitere Stufe: +16%). Er boostet zudem den Magie-Schaden (Stufe 1: +56%; jede weitere Stufe: +10%). Leider auf Kosten Deiner Verteidigung!

„Natürlicher Widerstand“ (Waffen-Beherrschung)
Die größte Gefahr für Deinen Barbaren sind magische Angriffe. „Natürlicher Widerstand“ erhöht Deine Abwehrkräfte gegen sie.

„Kriegsschrei“ (Kriegsschreie)
Dieser Schrei betäubt Deine Gegner kurzfristig und fügt ihnen gleichzeitig ordentlich Schaden zu. Stoß den Schrei aus, wenn Du Zeit für den nächsten Angriff schinden willst.

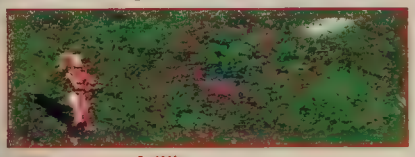
„Kampfaufruf“ (Kriegsschreie)
Eine wichtige Fertigkeit für Multiplayer-Gruppen. Dieser Schrei boostet bei allen Mitspielern sämtliche Fertigkeiten um eine Stufe. Wenn Du mehr Erfahrungspunkte in „Kampfaufruf“ packst, erkaufst Du Dir damit eine längere Haltbarkeit.

Die Amazone

Distanzwaffen sind ihr Ding! Spezialisiere Dich auf Bogen oder Speer, um die Monster festzunageln.

Level 1

„Zauberpfeil“ (Bogen & Armbrust)
Der Pfeil entsteht aus Mana. Du kannst ihn deshalb auch dann schießen, wenn Dein Köcher leer ist. Zauberpfeile verfehlen nie ihr Ziel. Ab Stufe 13 kosten sie kein Mana mehr.



„Feuerpfeil“ (Bogen & Armbrust)
Dieser Pfeil verursacht zusätzlichen Feuerschaden – solange Pfeile im Köcher sind.

„Stoß“ (Speer & Spieß)
Attacke mit drei schnellen Stößen per Speer oder Spieß. Wirklich effektiv ab Stufe 7, denn erst dann gibt es zusätzlichen Schaden.

„Innere Sicht“ (Passive & magische Fertigkeiten)
Durchleuchtet die Gegner und vermindert ihre Verteidigungsrate. Gib ein, zwei Punkte.

„Kritischer Schlag“ (Passive & magische Fertigkeiten)
Diese passive Fertigkeit zählt zu den wichtigsten, die die Amazone lernen kann, denn damit kannst Du den Schaden, den sie anrichtet, verdoppeln. Bei Stufe 8 erreicht die Wahrscheinlichkeit 51%.

Level 6

„Kältepfeil“ (Bogen & Armbrust)
Eingefroren: Das Gegenstück zum Feuerpfeil verursacht zusätzlichen Kälteschaden.

„Mehrfachschuss“ (Bogen & Armbrust)
Im offenen Gelände ist der Mehrfachschuss eine hoch wirksame Waffe gegen scharenweise angreifende Gegner. Je mehr Punkte Du investierst, desto mehr Pfeile fliegen in einem 120-Grad-Winkel von Dir weg. Toll in Kombination mit „Kritischer Schlag“!

„Energieschlag“ (Speer & Spieß)
Er verursacht zusätzlichen Blitzschaden und verbessert Deine Angriffsstärke.

„Giftiger Wurfspieß“ (Speer & Spieß)
Ein solcher Spieß zieht eine Giftwolke hinter sich her und verseucht für kurze Zeit alle Monster, die damit in Berührung kommen.

„Ausweichen“ (Passive & magische Fertigkeiten)
Diese Nahkampf-Kunst klappt nur, wenn die Amazone still steht. Wenn sie umzingelt ist, kann das über Leben und Tod entscheiden.

Level 12

„Explodierender Pfeil“ (Bogen & Armbrust)
Der Pfeil verursacht nicht nur beim Ziel Schaden, die Explosion raubt auch allen umstehenden Monstern Lebensenergie.

„Aufspießen“ (Speer & Spieß)
Diese Fertigkeit verstärkt die Wucht Deines Angriffs (Stufe 1: +25%, Stufe 20: +158%), allerdings zu Lasten der Waffenhaltbarkeit (Stufe 1: -50%, Stufe 20: -69%). Wenn, dann solltest Du gleich mehrere Punkte spendieren.

„Blitzschlag“ (Speer & Spieß)
Verwandelt Deinen geschleuderten Speer in einen Blitz, der ordentlich Schaden zufügt.

„Langsame Geschosse“ (Passive & magische Fertigkeiten)
Verlangsamt gegnerische Geschosse um 30% und verschafft Dir Zeit zum Ausweichen.

„Meiden“ (Passive & magische Fertigkeiten)
Mit dieser passiven Fertigkeit kannst Du Distanzgeschossen ausweichen. Spendiere dieser Fertigkeit für den Anfang 2 Punkte. Bei Stufe 7 hast Du eine 50%-Chance.

Level 18

„Eispfeil“ (Bogen & Armbrust)
Bewirkt tiefgefrorene Gegner. Später im Spiel kannst Du den Eispfeil wunderbar zusammen mit „Walküre“ einsetzen.

„Gelenkter Pfeil“ (Bogen & Armbrust)
Dieser Pfeil sucht sich sein Opfer. Er fliegt um Ecken herum und sogar in andere Räume.

„Geladener Schlag“ (Speer & Spieß)
So eine elektrische Attacke entlädt ungelenkte Blitze in verschiedene Richtungen.

„Pest-Wurfspieß“ (Speer & Spieß)
Er zieht wie sein giftiger Bruder einen hilfreichen Schweif hinter sich her. Darüber hinaus verströmt der Spieß eine Giftwolke.

„Durchschlagen“ (Passive & magische Fertigkeiten)
Mit dieser passiven Fertigkeit kannst Du Deinen Angriffswert mächtig aufmöbeln (Stufe 1: +35%, Stufe 20: +225%). Viel investieren, wenn Du auf Speere und Spieße spezialisiert bist!

Level 24

„Streuen“ (Bogen & Armbrust)
Diese Fertigkeit feuert ein Geschoss auf jeden Gegner in Deiner Nähe ab und verstärkt den angerichteten Schaden (Stufe 1: bis zu 5 Gegner, Schaden: +5%. Stufe 20: bis zu 43 Gegner, Schaden: +100 %). Gut bei Massenangriffen.

„Feuerbrandpfeil“ (Bogen & Armbrust)
Nutze den Feuerbrandpfeil, um mehrere dicht gedrängte Gegner anzuschmoren.

„Widersetzen“ (Speer & Spieß)
Bist Du von vielen Gegnern umzingelt, dann kontere mit „Widersetzen“ – so triffst Du alle Feinde, die direkt neben Dir stehen.

„Lockvogel“ (Passive & magische Fertigkeiten)
Diese Fertigkeit lenkt die Gegner mit einem genauen Abbild Deiner Amazone ab. Im Gegensatz zum „Walküre“-Zauber greift Dein Spiegelbild aber nicht selbst zur Waffe.

„Entrinnen“ (Passive & magische Fertigkeiten)
Lässt Dich auch in Bewegung den Gegnerattacken entkommen. Ab Stufe 18 beschützt „Entrinnen“ vor Giftwolken und Feuerwalzen.

Level 30

„Frostpfeil“ (Bogen & Armbrust)
Dieser Kälte bringende Pfeil wirkt auf alle Monster im Umkreis und lässt sie erstarren.

„Kettenblitzschlag“ (Speer & Spieß)
Er verwandelt Deinen Speer oder Spieß in einen Blitz. Sobald Du damit zuschlägst und triffst, lösen sich neue Blitze, die in einer Kettenreaktion von Gegner zu Gegner springen. Die Kettenblitze sind meist stärker.

„Blitzendes Unheil“ (Speer & Spieß)
Ähnlich wie „Kettenblitzschlag“, doch mit dem Unterschied, dass Du das „Blitzende Unheil“ aus der Ferne zünden kannst.

„Walküre“ (Passive & magische Fertigkeiten)
Dies ist eine der mächtigsten Amazonen-Fertigkeiten. Deine heraufbeschworene Kampfgefährtin kämpft unermüdlich an Deiner Seite.

„Durchbohren“ (Passive & magische Fertigkeiten)
Diese passive Fertigkeit ist wichtig, wenn die Lady auf Distanzwaffen spezialisiert ist. Nur bis Stufe 3 (20%) sinnvoll.

Höllenheiße Trix in Teil 2: Berufsberatung Zauberin, Paladin, Totenbeschwörer und Battle.net-Rezepte

IHNEN HAT DIE WELT GEHÖRT.
DINO
END OF THE WORLD
von den Smoove D's
-DIE HITSINGLE ZUM SPIEL-
-Ab sofort im Handel erhältlich.
DAS OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH
Im Handel erhältlich.

CRISIS™

SIE HOLEN SIE SICH ZURÜCK.

65 Millionen Jahre waren sie verstummt. Dann hatten sie Hunger. Die Macher von Resident Evil ließen die Jäger der Urzeit auferstehen und machten der Playstation die Hölle heiß.

JETZT SIND SIE WIEDER DA!

AUF PC CD-ROM!

www.dinocrisis.de

CAPCOM

Dino Crisis® & © CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO., LTD. DINO CRISIS is a registered trademark of CAPCOM CO., LTD. All rights reserved. Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights reserved.

PC CD-ROM

PlayStation

DINO CRISIS PlayStation

www.shr.co

Army Men 3: In Space

Drückt mitten im Spiel [BACKSPACE] und gebt **!throw me a frickin bone here** ein, um den Cheat-Modus zu aktivieren. Nach erneutem Drücken der [BACKSPACE]-Taste könnt Ihr nun einen der folgenden Codes eingeben.

Cheats

Sarge ist unsterblich:
!captain scarlet

Level gewinnen:
!cut to the chase

Sarge brennt, ohne sich dabei zu verletzen:
!disco inferno

Brennenden Sarge deaktivieren:
!disco is dead

Der Bildschirm um Sarge herum explodiert:
!italian job

Sarge zum Mauszeiger teleportieren:
!door

Unendlich viele Medi-Kits:
!florence

Gegner werden zu Zombies:
!halloween

20 Fliegenklatschen:
!harsh language

10 Sprengstoff:
!haunt haunt haunt!

3 Airstrikes:
!heavenly glory

Schwerer Laser:
!hello neo

30 Insektenspray:
!henry

Unbegrenzte Aerosol-Bomben:
!hey dante

Unendlich Klebstoff:
!hey stifler

Minensuchgerät:
!i got two words for ya...

Unbegrenzte Panzerfäuste:
!i like to keep this handy

Neun blaue Verkleidungen:
!i woke up this morning

Neun graue Verkleidungen:
!incognito

Neun braune Verkleidungen:
!no sunblock

Drei Fallschirmjäger:
!johnny ricco

Zufälliges Extra:
!mona lisa

Viele Gegner herbeirufen:
!no one expects

Drei Baseballs:
!one time...

Unbegrenzte Flammenwerfer:
!patty melt

Drei Aufklärer:
!peep show

Unbegrenzte M80er:
!penny

Unbegrenzte Luftangriffe:
!roody-pooh

Drei Raumfahrer:
!scotty

Drei Hammerminen:
!spiny norman

30 Minen:
!sprinkles

Sarge bekommt ein Schutzschild:
!stay frosty

Unbegrenzte Lupen:
!the sun

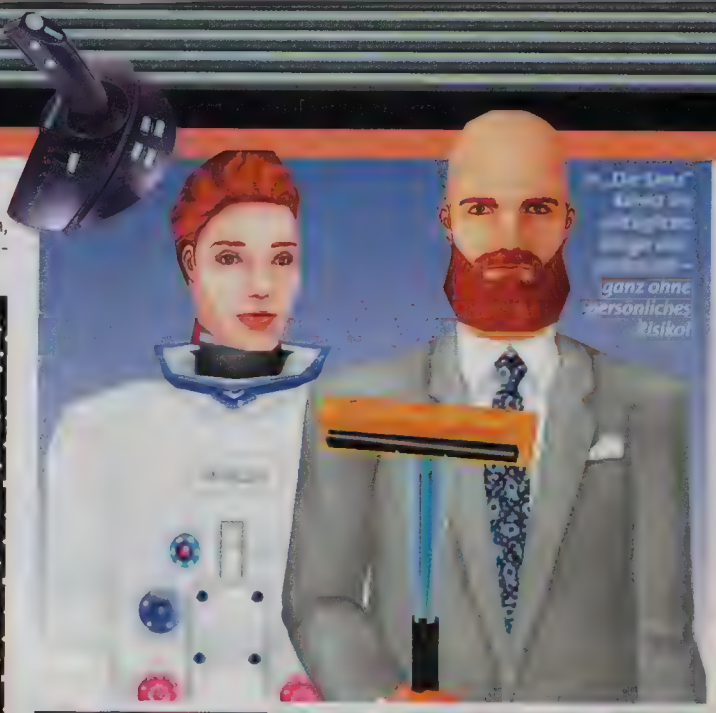
Gegner auf der Karte anzeigen:
!there is no spoon

Drei Napalm-Angriffe:
!this one goes to eleven

Kugelsichere Weste für Sarge:
!whistle and flute

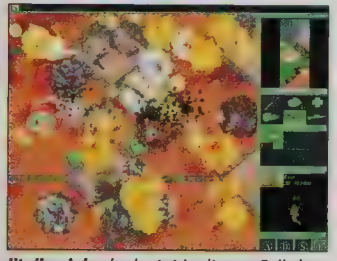
Infrarot-Gewehr:
!yippee!!!

Unbegrenzte Granaten:
!you want some



***!throw me a frickin bone here**: Öffnet das Eingabefenster mit [Backspace] und gebt den Satz ein – als Bestätigung erscheint „I'm the boss"...*

***!halloween**: ...als der Ihr jetzt die verschiedensten Cheats benützen und damit etwa Gegner in Untote verwandeln könnt*

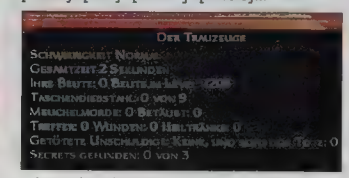


***!italian job** – bedeutet in diesem Fall, dass die Arbeit nicht ordentlich ausgeführt wurde – und jetzt alles in die Luft fliegt!*

Dark Project 2: The Metal Age

Drückt während des laufenden Spiels gleichzeitig die Tasten [STRG] + [ALT] + [SHIFT] + [ENDE], um den Level sofort erfolgreich zu beenden.

Okay. Keine Ahnung, wie und wo es hier weitergeht. Bleibt nur noch der Griff in die Tastatur auf die folgenden Tasten: [STRG]+[ALT]+[SHIFT]+[ENDE]...



...beenden die Mission ohne weitere Peinlichkeiten (und ohne Beute)...

...und stellen Euch vor eine neue Aufgabe: Der nächste Level steht Euch offen

***water_tool**: Damit überflutet Ihr die Wohnung ungehorsamer Sims*

Die Sims

Drückt während des laufenden Spiels [STRG]+[SHIFT]+[C], um ein Eingabefenster am oberen rechten Rand des Bildschirms zu öffnen. Gebt dort einen der Codes ein und bestätigt ihn mit [RETURN], um den Cheat zu aktivieren.

Cheats

1000 Simoleons:
rosebud

Umgebung unter Wasser setzen:
water_tool

Interessen der Sims anzeigen:
interests

Karteneditor einschalten:
map_edit on

Karteneditor ausschalten:
map_edit off

Wege der Sims anzeigen:
draw_routes on

Wege nicht mehr anzeigen:
draw_routes off

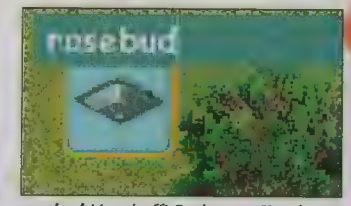
Spielgeschwindigkeit einstellen:
sim_speed <-1000 bis 1000>

***interests**: Nach Druck auf die Tasten [STRG]+ [SHIFT]+[C] öffnet sich ein Fenster. Gebt den Cheat ein und Ihr seht genau, was gerade „In" oder „Out" ist*

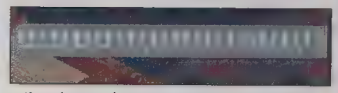
Zusätzlicher Schummeltipp

Gebt Ihr im Fenster **!** ein, wird der vorige Cheat wiederholt. Außerdem können mehrere Cheats hintereinander eingegeben werden, solange zwischen jedem Code **;** steht.

Kombiniert Ihr diese zwei Funktionen, könnt Ihr nach der Eingabe von **rosebud** (für 1000 Geldeinheiten) mit **!;!;!;!;!;!;!;!;!** auf einen Schlag 10.000 Geldeinheiten ergogeln. Es können maximal immerhin bis zu 60 Ausrufezeichen eingegeben werden!



***rosebud**: Verschafft Euch 1000 Simoleons. Wenn das nicht ausreichen sollte,...*



*...Ihr aber nicht immer wieder **rosebud** von Neuem eintippen wollt, dann wiederholt einfach den letzten Cheat mit !...*

...und schon nennt Ihr (oder Eure Sims) ungeheure Summen Euer Eigen

Ground Control

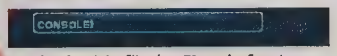
Drückt im Hauptmenü die Tasten [M], [S] und [V] gleichzeitig, um ein Eingabefenster zu erhalten. Gebt dort die folgenden Codes ein, um die entsprechende Cheat-Funktion zu aktivieren.

Cheats

Konsole aktivieren (mit der [^]-Taste einblenden):
console

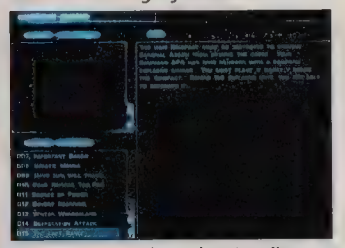
Alle Missionen im Freien Spiel werden freigeschaltet:
gimme maps

Drückt in diesem Bild [M]+[S]+[V]...



...gleichzeitig für das Eingabefenster und gebt dann den Cheat ***console*** *ein*

Im Spiel erscheint daraufhin eine Vielzahl an Debug-Informationen



gimme maps*: Sucht Euch unter allen Missionen die aus, die Euren Wünschen als Feldherr am besten entspricht*

Star Trek: Armada

Drückt während des Spiels [RETURN] und gebt anschließend einen der folgenden Codes ein, um die entsprechende Cheat-Funktion zu aktivieren.

Cheats

2000 Dilithium bekommen:
showmethemoney

Zur nächsten Mission springen:
kobayashimaru

Schiffe werden schneller gebaut:
youstopmecold

Crew wächst schneller:
avoidance

kobayashimaru*: Drückt Ihr zuerst* [RETURN] *und gebt dann den Code ein...*

...so springt Ihr zur nächsten Mission

Vampire: Die Maskerade – Redemption

Startet das Spiel mit der Befehlszeile **"c:\vampire\vampire.exe" –console** (je nachdem, in welches Verzeichnis Ihr „Vampire" installiert habt). Im Spiel könnt Ihr nun die Konsole mit der [^]-Taste aufrufen. Gebt dann dort folgende Codes ein, um die entsprechende Cheat-Funktion zu aktivieren.

Cheats

Unsterblichkeit ein:
god 1

Unsterblichkeit aus:
god 0

Zusätzliche Erfahrungspunkte:
xp <Wert>

Geld bekommen:
cash <Wert>

Geld ablegen:
dropcash <Wert>

Gegenstand herbeizaubern:
addthing <Name des Gegenstandes>

Erwecken, Heilen und Auffüllen des Blutes:
revive

Das Benutzen der Disciplines kostet kein Blut:
freecasting 1

Der ausgewählte Charakter verbessert seine Disciplines um 2 Ränge:
addalldisciplines

Abschalten der gesamten KI (auch eigene Gruppe):
ai

Unendlich Munition:
freeammo 1

Das Entwicklungsfenster anzeigen:
advancement

Framerate anzeigen:
framerate 1

Framerate wieder ausschalten:
framerate 0

Maximale Bildwiederholrate festsetzen:
maxfps <Wert>

Charakter vergiften:
poisonme

Krankheit bekommen:
diseaseme

Charakter lähmen:
stakeme

Frenzy auslösen:
frenzyme

Informationen über den Level:
totals

Kiste öffnen:
vault

Daten der momentanen Position:
whereis

Aussehen in andere Kreatur verändern:
shapeshift <Name der Kreatur>

Aussehen zurücksetzen:
shapeshift

Körper einfrieren:
freeze

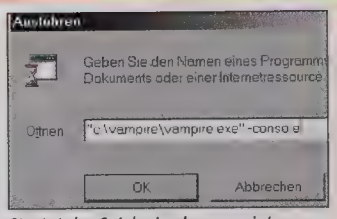
Spiel pausieren:
pause

Spiel fortsetzen:
resume

In den angegebenen Level springen:
jump <Name des Levels>

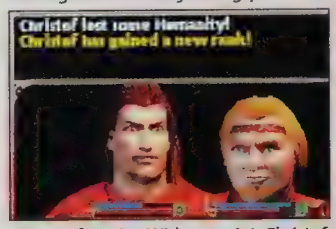
<Namen der Levels>
Wenn nach dem Levelnamen ein Leerzeichen und danach eine Nummer eingegeben wird, so kann man zu bestimmten Abschnitten des Levels springen:

convent
conventday
oldtownday
smithyday
inn4stagsday
judithbridgeday
university
stthomas
goldenlaneday
unornaday
eastgateday
eastgatenight
oldtown
smithy
inn4stags
judithbridge
unorna
haven
petrinhill
petrinhillday
anezkaroom
nquarter
praguecastle
princebrandl
goldenlane
silvermines
silvermines2
silvermines3
silverminesnight
monastery
monastery2
monastery3
ardanchantry
ardanchantry2
ardanchantry3
ardanchantry4
joseftunnels
joseftunnels2
joseftunnels3
vysmountain



Startet das Spiel wie oben gezeigt, achtet aber auf das richtige Verzeichnis

xp <Wert>*: Im Spiel ruft Ihr dann mit [^] die Konsole auf und gebt Euch eine beliebige Anzahl an Erfahrungspunkten...*



...was sofort eine Wirkung zeigt: Christof steigt eine Erfahrungsstufe auf

shapeshift <Name der Kreatur>*: Probiert verschiedene Kreaturen aus, mit* ***horse****...*

...zum Beispiel werdet Ihr logischerweise zu diesem gutmütigen Vierhufer

jump <Name des Levels>*: Wollt Ihr etwa in den Level „JosefTunnels2" kommen, so nehmt Ihr* ***joseftunnels2*** *als Namen*

Text: Andreas von Lepel, Michael Stapf

TEIL 2

Monster, wir kommen: Hier sind Ashleys beste Angriffstaktiken!

VAGRANT STORY

Schwing den Hammer! Diesmal zeigen wir Dir, was Du beim Kombinieren von Gegenständen beachten solltest, und wie Du alle 36 Endgegner des „ersten Durchgangs" lässig vom Bildschirm fegst.

Fakten über Faktoreien

Grundsätzliches zum Bau neuer Gegenstände

Bis zu 90 verschiedene Klingen, 64 Rüstungsteile und 16 Schilde kannst Du in der Stadt Le Monde finden oder herstellen. Zudem wirst Du die meisten dieser Ausrüstungsgegenstände noch in sieben unterschiedlichen Materialien finden, was den Utensilien-Dschungel noch unübersichtlicher macht.

Dummerweise sind die Fundstücke meist mit schwachen Attributen versehen, daher kommst Du nicht umhin, Dir neue Klingen, Rüstungsteile und Schilde zu schmieden. Hierfür musst Du eine der sechs Faktoreien im Spiel aufsuchen – doch kannst Du nicht in jeder Faktorei alle Materialien miteinander kombinieren. Die Möglichkeiten, die's gibt, zeigt die nachfolgende Tabelle im Überblick.

Beim Betreten einer Faktorei erfährst Du, welche Materialien Du kombinieren kannst

Verarbeitungsmöglichkeiten in den Faktoreien:

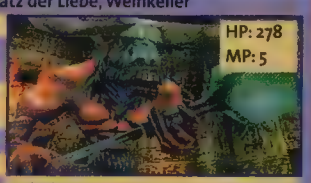
Raum-Name	Abschnitt	Holz	Leder	Bronze	Eisen	Stahl	Silber	Damaskus
Faktorei [Kraftwerk]	Untere Katakomben	Ja	Ja	Ja	–	–	–	–
Faktorei [Dampfhammer]	Westlicher Stadtteil	–	–	Ja	Ja	–	–	–
Faktorei [Zündofen]	Festung Le Mondes	–	–	Ja	Ja	Ja	–	–
Faktorei [Muskelschmalz]	Östlicher Stadtteil	–	–	–	–	–	Ja	Ja
Faktorei [Goldhammer]	Östlicher Stadtteil	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	–	–
Faktorei [Schmelzhütte]	Armenviertel (W)	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja

Noch ein paar Kampftipps...

- Monster, die Zaubersprüche einsetzen, solltest Du zunächst „auf den Kopf hauen". Sobald dort der rote Zustand „Dying" erreicht ist (im Status-Menü einzusehen), kann das Wesen nicht mehr zaubern.
- Studiere das Verhalten der Monster, um den Einsatz der Verteidigungs-Abilities optimal zu timen. Gerade gegen die Endgegner solltest Du je nach Situation die Abilities Abwehr, Anti-Magie, Deflektor, Block oder Zauberspiegel ‚blind' anwenden können.
- Verschwende nicht vor jedem Kampf zu viel Zeit mit den Vorbereitungen. Meist reicht es, wenn Du Dich auf die Offensive konzentrierst. Denn die optimalen Rüstungsteile aussuchen und den Schild mit Edelsteinen verstärken, das kostet in der Regel zu viel Zeit.
- Den Zauber Feuer-Fusion erhältst Du nur bei einer bestimmten Abzweigung im Spiel. Solltest Du den anderen Weg einschlagen, verwende stattdessen den Hilfszauber Stärken.
- Um vor den Odem-Angriffen eines Drachen sicher zu sein, solltest Du blitzschnell nah an den Drachen heranlaufen und stets dicht an seinem Körper bleiben.

Okkult-Kämpfer Sean Hardin gehört zu den Bösen

Monstername:	Minotaurus
Wo:	Exekutionsplatz der Liebe, Weinkeller
Monstertyp:	Biest
Wichtigstes Abwehr-Attribut:	Erde
Wichtigstes Angriffs-Attribut:	Feuer
Bester Waffentyp:	Schneide
Nützliche Chain-Abilities:	–
Nützliche Zauber:	–



Taktik: Konzentriere Dich auf den Kopf

Kleine Schmiede-Kunde

Das Kombinieren von Ausrüstungsgegenständen

1. Sammle zunächst einmal alles an Gegenständen, was Du finden kannst. Beachte jedoch, dass Ashley nicht unbegrenzt viele Dinge mit sich führen kann.

Stopf aus diesem Grund alles, was Du nicht sofort dringend brauchst, in einen der Container, um später darauf zurückgreifen zu können.

2. Spätestens bei Erreichen der Faktorei Dampfhammer solltest Du mal einen Blick auf die gesammelten Utensilien werfen. Sichere zunächst einmal Deinen Spielstand und nimm dann am besten Zettel und Stift zur Hand. Zerlege dann beispielsweise all Deine Waffen in Griffe und Klingen und notiere Dir sämtliche Klingen-Werte (Material, DP, PP, Attribute und so weiter).

Beachte, dass der Griff nur den Waffentyp und die Anzahl der möglichen Edelsteine angibt und somit nichts über die Stärke der Waffe aussagt. Daher solltest Du Deine beste Klinge stets auf den Griff schrauben, der Dir erlaubt, die meisten Edelsteine daran zu befestigen.

3. Der neue DP-Wert aus zwei Klingen ist der Mittelwert beider DP-Zahlen. Der Maximalwert ist hierbei voll aufgeladen.

4. Der neue PP-Wert ist ebenfalls der Mittelwert beider PP-Zahlen, wobei dies für den aktuellen und den Maximalwert gilt.

5. Die höchsten und niedrigsten Attribut- und Rasse-Werte bleiben bei der neuen Klinge erhalten. Bei den anderen Werten wird der Durchschnitt ermittelt und um ein paar (oder auch um ein paar mehr) Pünktchen reduziert. Dies hängt von den verwendeten Materialien und dem Verhältnis der Rasse-Werte beziehungsweise Attribute zueinander ab.

6. Sofern Dir die Kombination zweier Klingen sinnvoll erscheint, „schwing den Schmiedehammer" und überprüfe, ob Du anschließend auch Rüstungsteile und Schilde kombinieren willst.

Hierbei gelten die Punkte 3 bis 6 selbstverständlich ebenso. Bist Du dann mit dem Endergebnis zufrieden, sichere abermals den Spielstand.

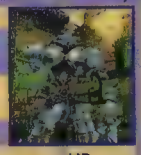
7. Nun magst Du denken, dass sich das Schmieden neuer Utensilien kaum lohnt, wenn die Höchstwerte bleiben und bei den restlichen Parametern nur der Mittelwert gebildet wird. Doch entsteht jedes Mal eine neue Art von Gegenstand, was unter Umständen etwa bei Waffen Vorteile in der Reichweite bringt.

Das Ergebnis kann allerdings auch nachteilig sein, daher gilt: Probieren, probieren, probieren... Ein Steigern der Attribute und Rasse-Werte ist nur durch Attackieren von Monstern oder regungslosen Puppen möglich (siehe Teil 1 in SCREENFUN 8/00).

Bevor Du „OK" drückst, prüfe, ob Du mit dem Ergebnis zufrieden bist. Achte hierbei nicht nur auf DP, PP, Rasse- und Attribut-Werte, sondern auch auf die Parameter Range, Attack/Str und so weiter

Monstername: Durahan

Wo:	Raum des wählerischen Helden, Weinkeller
Monstertyp:	Böse
Wichtigstes Abwehr-Attribut:	Dunkel
Wichtigstes Angriffs-Attribut:	Physisch, Licht
Bester Waffentyp:	Durchstoß
Nützliche Chain-Abilities:	–
Nützliche Zauber:	Degeneration



HP: 190
MP: 25

Taktik:
Um die Säule herumlaufen und von hinten das „Abdomen" angreifen. Oder auf die Säule klettern und aus sicherer Distanz die Armbrust einsetzen

Monstername: Golem

Wo:	Ort der Befallenheit, Kirche
Monstertyp:	Böse
Wichtigstes Abwehr-Attribut:	Erde
Wichtigstes Angriffs-Attribut:	Luft
Bester Waffentyp:	Schlag
Nützliche Chain-Abilities:	–
Nützliche Zauber:	Degeneration

HP: 240
MP: 15

Taktik:
Am besten immer den Körperbereich des Golems in Angriff nehmen! Aufpassen: Die eigenen Hitpoints sollten dabei nicht unter 150 fallen

Monstername: Dwaine

Wo:	Tympanonstraße, Westlicher Stadtteil
Monstertyp:	Mensch
Wichtigstes Abwehr-Attribut:	Dunkel
Wichtigstes Angriffs-Attribut:	Physisch, Licht
Bester Waffentyp:	Durchstoß
Nützliche Chain-Abilities:	Silentium
Nützliche Zauber:	Degeneration

HP: 265
MP: 124

Taktik:
Erst nachdem Du die Ritter Pejar und Zachick besiegt hast, den Anführer Dwaine angreifen! Konzentriere Dich auf den Kopf und schlag munter los!

Monstername: Feuerelementar

Wo:	Erzraffinerie, Mine 1. UG
Monstertyp:	Phantom
Wichtigstes Abwehr-Attribut:	Feuer
Wichtigstes Angriffs-Attribut:	Wasser
Bester Waffentyp:	Schlag
Nützliche Chain-Abilities:	Volltreffer, Wundschmerz
Nützliche Zauber:	Aqua-Fusion, Degeneration

HP: 320
MP: 140

Taktik:
Den Edelstein Undines Jaspin an die Waffe montieren und bei Attacken des Feuerelementars unbedingt die Verteidigungs-Abilities einsetzen!

Monstername: Monsterkrabbe

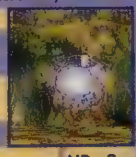
Wo:	Unterirdischer Fischmarkt, Armenviertel (W)
Monstertyp:	Biest
Wichtigstes Abwehr-Attribut:	Wasser
Wichtigstes Angriffs-Attribut:	Luft
Bester Waffentyp:	Schlag
Nützliche Chain-Abilities:	Eisbein, Schlangengift, Volltreffer
Nützliche Zauber:	Degeneration, Stärken

HP: 420
MP: 0

Taktik:
Greif entweder die beiden Arme an oder bearbeite mit einer Durchstoß-Waffe das Maul der Monsterkrabbe

Monstername: Grissom

Wo:	Gemach des Blutreizes, Schneeinsektenwald
Monstertyp:	Mensch
Wichtigstes Abwehr-Attribut:	Licht
Wichtigstes Angriffs-Attribut:	Erde
Bester Waffentyp:	Schneide
Nützliche Chain-Abilities:	Volltreffer
Nützliche Zauber:	–



HP: 280
MP: 200

Taktik:
Die Waffe mit dem Edelstein Heldensaphir verstärken und dann Grissoms Kopf attackieren. Lock hierbei Grissom zwischen Dich und den Satanachia

Monstername: Echsenmann (2x)

Wo:	Ort der schlafenden Bestien, Untere Katakomben
Monstertyp:	Drache
Wichtigstes Abwehr-Attribut:	Wasser
Wichtigstes Angriffs-Attribut:	Luft
Bester Waffentyp:	Durchstoß
Nützliche Chain-Abilities:	Schlangengift
Nützliche Zauber:	Degeneration

HP: 195/240
MP: 26/26

Taktik:
Nimm Dir die Echsenmänner nacheinander vor und greif sie mit dem „Durchstoß" an. Einzeln kannst Du sie ohne größere Probleme beseitigen

Monstername: Drache

Wo:	Kapelle der Weine, Kirche
Monstertyp:	Drache
Wichtigstes Abwehr-Attribut:	Physisch
Wichtigstes Angriffs-Attribut:	–
Bester Waffentyp:	Durchstoß
Nützliche Chain-Abilities:	–
Nützliche Zauber:	–

HP: 480
MP: 0

Taktik:
Den Edelstein Echsenserpentinit auf die Waffe montieren, nah an den Drachen heranlaufen und den Kopf des Schuppentiers angreifen

Monstername: Wyvern

Wo:	Gang der Ausschreitung, Mine 1. UG
Monstertyp:	Drache
Wichtigstes Abwehr-Attribut:	Luft
Wichtigstes Angriffs-Attribut:	Physisch
Bester Waffentyp:	Schlag
Nützliche Chain-Abilities:	–
Nützliche Zauber:	Stärken, Degeneration

HP: 340
MP: 0

Taktik:
Spurte um den Wyvern herum und greif den Schwanz an. Bleib dabei stets nah an ihm dran – nicht ganz einfach! Sei immer in Bewegung!

Monstername: Ogre

Wo:	Scheideweg der Verräter, Mine 1. UG
Monstertyp:	Biest
Wichtigstes Abwehr-Attribut:	Erde
Wichtigstes Angriffs-Attribut:	Feuer
Bester Waffentyp:	Durchstoß
Nützliche Chain-Abilities:	Silentium, Volltreffer
Nützliche Zauber:	Degeneration, Stärken

HP: 540
MP: 35

Taktik:
Immer den Kopf der Bestie attackieren. Hat der Ogre genug Hitpoints verloren, so läuft er davon. Dann die Armbrust einsetzen und das Vieh terminieren!

Monstername: Erd-Drache

Wo:	Halle des Überlebens, Schneeinsektenwald
Monstertyp:	Drache
Wichtigstes Abwehr-Attribut:	Erde
Wichtigstes Angriffs-Attribut:	Luft
Bester Waffentyp:	Durchstoß
Nützliche Chain-Abilities:	Volltreffer
Nützliche Zauber:	Aero-Fusion

HP: 510
MP: 0

Taktik:
Waffe mit dem Edelstein Echsenserpentinit verstärken, nah an das Monster heranlaufen und dann Kopf oder Beine angreifen

Monstername: Satanachia

Wo:	Gemach des Blutreizes, Schneeinsektenwald
Monstertyp:	Böse
Wichtigstes Abwehr-Attribut:	Feuer
Wichtigstes Angriffs-Attribut:	Luft
Bester Waffentyp:	Durchstoß
Nützliche Chain-Abilities:	Silentium, Volltreffer
Nützliche Zauber:	Aero-Fusion

HP: 380
MP: 80

Taktik:
Zuerst den Satanachia mit Silentium zum Schweigen bringen und dann möglichst immer Abdomen oder Brust des Untiers angreifen!

Text: Michael Martin

Monstername: Rosencrantz

Wo:	Gefechtsplatz, Festung Le Mondes
Monstertyp:	Mensch
Wichtigstes Abwehr-Attribut:	–
Wichtigstes Angriffs-Attribut:	je nach Körperteil
Bester Waffentyp:	egal
Nützliche Chain-Abilities:	Volltreffer
Nützliche Zauber:	Stärken oder Fusionszauber

HP: 480
MP: 25

Taktik: Die Speer-Break-Technik Tornado-sphäre einsetzen. Jeder Körperteil hat ein anderes Attribut. Es hängt von Deiner Waffe ab, welchen Bereich Du angreifst

Monstername: Luftelementar

Wo:	Raum der Selbsterziehung, Mine 2. UG
Monstertyp:	Phantom
Wichtigstes Abwehr-Attribut:	Feuer, Luft
Wichtigstes Angriffs-Attribut:	Erde
Bester Waffentyp:	Schlag
Nützliche Chain-Abilities:	Volltreffer
Nützliche Zauber:	Degeneration, Gaia-Fusion

HP: 380
MP: 160

Taktik: Zunächst den Kopf attackieren, um so vor den Sprüchen des Luftelementars sicher zu sein. Danach ist das Monster leichte Beute für den Helden

Monstername: Erdelementar

Wo:	Friedhof der Neugeborenen, Mine 2. UG
Monstertyp:	Phantom
Wichtigstes Abwehr-Attribut:	Erde
Wichtigstes Angriffs-Attribut:	Luft
Bester Waffentyp:	Schlag
Nützliche Chain-Abilities:	Volltreffer
Nützliche Zauber:	Degeneration, Aero-Fusion

HP: 380
MP: 160

Taktik: Zunächst den Kopf attackieren, um vor den Zaubersprüchen sicher zu sein. Zusätzlich musst Du unbedingt auf das Zeitlimit beim Kampf achten

Monstername: Schwefelelementar

Wo:	Saal der bebenden Erde, Armenviertel (W)
Monstertyp:	Phantom
Wichtigstes Abwehr-Attribut:	Dunkel
Wichtigstes Angriffs-Attribut:	Licht
Bester Waffentyp:	Schlag
Nützliche Chain-Abilities:	Volltreffer
Nützliche Zauber:	Stärken

HP: 380
MP: 160

Taktik: Auch hier zuerst den Kopf „ausschalten", damit das Wesen keine Zauber mehr einsetzen kann. Dann mit wuchtigen Schlägen kaltstellen

Monstername: Wolken-Drache

Wo:	Speiseraum im Dunkeln, Mine 2. UG
Monstertyp:	Drache
Wichtigstes Abwehr-Attribut:	Luft
Wichtigstes Angriffs-Attribut:	Erde
Bester Waffentyp:	Durchstoß
Nützliche Chain-Abilities:	Volltreffer
Nützliche Zauber:	Gaia-Fusion

HP: 670
MP: 0

Taktik: Wie bei allen Drachen: Sofort nah an den Körper laufen und dann den Kopf angreifen! Montiere den Edelstein Echsenserpentinit an die Waffe

Monstername: Todesengel

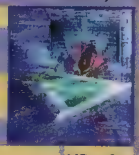
Wo:	Marktplatz der Fremden, Armenviertel (O)
Monstertyp:	Böse
Wichtigstes Abwehr-Attribut:	Dunkel
Wichtigstes Angriffs-Attribut:	Licht
Bester Waffentyp:	egal
Nützliche Chain-Abilities:	Volltreffer
Nützliche Zauber:	Entkräften, Stärken

HP: 120
MP: 105

Taktik: Lauf nicht hinterher, sondern in die entgegengesetzte Richtung. Dann taucht das Monster meistens in Deiner Nähe auf. Den Kopf angreifen!

Monstername: Anarazel

Wo:	Umschlagplatz der Zierwaffe, Armenviertel (O)
Monstertyp:	Böse
Wichtigstes Abwehr-Attribut:	Dunkel
Wichtigstes Angriffs-Attribut:	je nach Körperteil
Bester Waffentyp:	Durchstoß
Nützliche Chain-Abilities:	Volltreffer
Nützliche Zauber:	Degeneration, Stärken oder Fusionszauber



HP: 260
MP: 110

Taktik: Da jedes Körperteil ein anderes Höchst-Attribut besitzt, hängt es von Deiner Waffe ab, welchen Bereich Du angreifen solltest – am besten Abdomen

Monstername: Niech

Wo:	Treppe der edlen Ernte, Armenviertel (O)
Monstertyp:	Mensch
Wichtigstes Abwehr-Attribut:	Luft
Wichtigstes Angriffs-Attribut:	Physisch
Bester Waffentyp:	Schlag
Nützliche Chain-Abilities:	Volltreffer
Nützliche Zauber:	Ungeschützt, Stärken, Herakles

HP: 450
MP: 82

Taktik: Im Doppel-Duell gegen Tieger und Niech immer nur Niech angreifen, da sie leichter zu besiegen ist. Heile immer die Zustandsveränderungen

Monstername: Wasserelementar

Wo:	Halle des gelobten Landes, Transportschacht
Monstertyp:	Phantom
Wichtigstes Abwehr-Attr.:	Wasser
Wichtigstes Angriffs-Attr.:	Feuer
Bester Waffentyp:	Schlag
Nützliche Chain-Abilities:	Paralysen-Impuls, Volltreffer
Nützliche Zauber:	Feuer-Fusion oder Stärken, Herakles, Degeneration, Psychotrauma, Entkräften

HP: 400
MP: 170

Taktik: Mit dem Edelstein Salamanderrubin die Waffe verstärken und dann den Kopf attackieren. Zudem mit Paralysen-Impuls das Wesen betäuben

Monstername: König-Ogre

Wo:	Folterraum der Kameraden, Transportschacht
Monstertyp:	Biest
Wichtigstes Abwehr-Attribut:	Licht
Wichtigstes Angriffs-Attribut:	Feuer
Bester Waffentyp:	Schneide
Nützliche Chain-Abilities:	Silentium, Volltreffer
Nützliche Zauber:	Degeneration, Ungeschützt, Feuer-Fusion oder Stärken, Herakles

HP: 565
MP: 110

Taktik: Zuerst den Edelstein Salamanderrubin an die Waffe montieren. Dann gleichmäßig den Körper des König-Ogres mit Schlägen bearbeiten

Monstername: Polar-Drache

Wo:	Saal der Entlohnung, Transportschacht
Monstertyp:	Drache
Wichtigstes Abwehr-Attribut:	Wasser
Wichtigstes Angriffs-Attribut:	Feuer
Bester Waffentyp:	Schneide
Nützliche Chain-Abilities:	Volltreffer
Nützliche Zauber:	Feuer-Fusion oder Stärken, Herakles

HP: 720
MP: 0

Taktik: Hier zählt nur die pure Gewalt. Sofort nah an den Körper heranlaufen und dann immer feste druff und den Drachen mit Schlägen bearbeiten!

Monstername: König-Minotaurus

Wo:	Kapelle der Verzweiflung, Tempel der Kylthia
Monstertyp:	Biest
Wichtigstes Abwehr-Attribut:	Dunkel
Wichtigstes Angriffs-Attribut:	Licht
Bester Waffentyp:	Schneide
Nützliche Chain-Abilities:	Schlangengift, Volltreffer
Nützliche Zauber:	Stärken, Herakles, Ungeschützt, Seelenspaltung

HP: 540
MP: 0

Taktik: Dieser schwache Endgegner sollte Dir eigentlich keinerlei Probleme bereiten... Deck ihn mit Schlägen ein und beseitige ihn ganz locker!

VAGRANT STORY

Monstername: Kali

Wo:	Raum der Vernunft, Tempel der Kylthia
Monstertyp:	Mensch
Wichtigstes Abwehr-Attribut:	egal
Wichtigstes Angriffs-Attribut:	je nach Körperteil
Bester Waffentyp:	egal
Nützliche Chain-Abilities:	Volltreffer
Nützliche Zauber:	Herakles, Stärken

HP: 500
MP: 500

Taktik: Da jedes Körperteil ein anderes Höchst-Attribut besitzt, hängt es von Deiner Waffe ab, was Du angreifst – am besten zunächst den Kopf

Monstername: Pluton

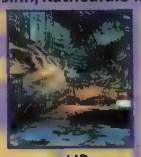
Wo:	Wahrheit und Lügen, Kathedrale 1. UG
Monstertyp:	Böse
Wichtigstes Abwehr-Attribut:	Feuer
Wichtigstes Angriffs-Attribut:	Wasser
Bester Waffentyp:	Schlag
Nützliche Chain-Abilities:	Paralysen-Impuls, Volltreffer, Wundschmerz
Nützliche Zauber:	Aqua-Fusion, Herakles, Entkräften, Betäubungsgas

HP: 500
MP: 180

Taktik: Den Edelstein Undines Jaspin an die Waffe montieren und dann den Kopf angreifen. Deck Pluton zudem mit dem Zauberspruch „Entkräften" ein

Monstername: Titankrabbe

Wo:	Vernunft und Irrsinn, Kathedrale 1. UG
Monstertyp:	Böse
Wichtigstes Abwehr-Attr.:	Wasser
Wichtigstes Angriffs-Attr.:	Feuer
Bester Waffentyp:	Schlag (Maul: Durchstoß)
Nützliche Chain-Abilities:	Volltreffer, Schlangengift
Nützliche Zauber:	Feuer-Fusion oder Stärken, Herakles



HP: 375
MP: 0

Taktik: Mit dem Edelstein Salamanderrubin die Waffe verstärken und die Chain-Ability Schlangengift einsetzen – sie raubt alle zwei Sekunden 5% der HP

Monstername: Undine

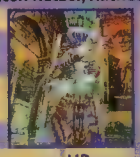
Wo:	Ordnung und Chaos, Kathedrale 1. UG
Monstertyp:	Böse
Wichtigstes Abwehr-Attribut:	Wasser
Wichtigstes Angriffs-Attribut:	Feuer
Bester Waffentyp:	Schlag
Nützliche Chain-Abilities:	Volltreffer
Nützliche Zauber:	Feuer-Fusion oder Stärken, Herakles

HP: 500
MP: 180

Taktik: Verstärke mit dem Edelstein Salamanderrubin die Waffe und greif zunächst den Kopf von Undine an. Danach deck das Monster weiter mit Schlägen ein

Monstername: Jinn

Wo:	Ort der gehäuteten Ketzer, Kathedrale EG
Monstertyp:	Böse
Wichtigstes Abwehr-Attribut:	Luft
Wichtigstes Angriffs-Attribut:	Erde
Bester Waffentyp:	Schlag
Nützliche Chain-Abilities:	Volltreffer
Nützliche Zauber:	Gaia-Fusion, Herakles, Betäubungsgas, Seelenspaltung

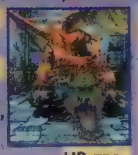


HP: 500
MP: 180

Taktik: Den Kopf „ausschalten", damit das Wesen keine Zaubersprüche mehr einsetzen kann. Danach den Jinn mit Schlägen eindecken!

Monstername: Feuer-Drache

Wo:	Saal des falschen Paktes, Kathedrale 1. S.
Monstertyp:	Drache
Wichtigstes Abwehr-Attr.:	Feuer
Wichtigstes Angriffs-Attr.:	Wasser
Bester Waffentyp:	Schlag (am Kopf: Durchstoß, am Schwanz: Schneide)
Nützliche Chain-Abilities:	Volltreffer
Nützliche Zauber:	Aqua-Fusion, Herakles, Seelenspaltung



HP: 750
MP: 0

Taktik: Edelstein Echsenserpentinit an die Waffe montieren und den Kopf oder die anderen Körperteile angreifen. Den Schwanz trifft man am Schwersten

Monstername: Kanayamahiko

Wo:	Raum der wahren Hoffnung, Kathedrale 2. S.
Monstertyp:	Böse
Wichtigstes Abwehr-Attribut:	Erde
Wichtigstes Angriffs-Attribut:	Luft
Bester Waffentyp:	Schlag
Nützliche Chain-Abilities:	Volltreffer
Nützliche Zauber:	Herakles, Aero-Fusion, Entkräften

HP: 500
MP: 180

Taktik: Den Edelstein Bernstein Jinns an die Waffe montieren und Kopf angreifen. Zur besseren Verfolgung den Gegenstand Feenflügel einsetzen

Monstername: Erz-Drache

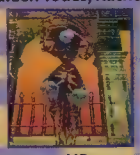
Wo:	Raum des Heiligenlichtes, Kathedrale EG
Monstertyp:	Drache
Wichtigstes Abwehr-Attribut:	Licht
Wichtigstes Angriffs-Attribut:	Dunkel
Bester Waffentyp:	Schneide
Nützliche Chain-Abilities:	Volltreffer, Wundschmerz
Nützliche Zauber:	Herakles, Stärken

HP: 790
MP: 0

Taktik: Sofort nah an den Körper heranlaufen. Die 790 HP auf Null reduzieren. Die Edelsteine Echsenserpentinit und/oder Teufelsgagat für die Waffe verwenden

Monstername: Cambion

Wo:	Raum des schwarzen Todes, Kathedrale 1. S.
Monstertyp:	Böse
Wichtigstes Abwehr-Attr.:	Dunkel
Wichtigstes Angriffs-Attr.:	Licht
Bester Waffentyp:	Schneide
Nützliche Chain-Abilities:	Volltreffer, Wundschmerz
Nützliche Zauber:	Herakles, Stärken, Entkräften, Degeneration, Betäubungsgas, Seelenspaltung



HP: 500
MP: 180

Taktik: Nah heranlaufen und dann zunächst den Kopf angreifen, um vor den Zaubersprüchen sicher zu sein. Danach Cambion mit Schlägen eindecken

Monstername: Gildenstern 1

Wo:	Dach der Kathedrale (4. S.)
Monstertyp:	Böse
Wichtigstes Abwehr-Attribut:	Dunkel, Licht
Wichtigstes Angriffs-Attribut:	alle außer Dunkel und Licht
Bester Waffentyp:	Schlag
Nützliche Chain-Abilities:	Volltr., Wundschmerz
Nützliche Zauber:	Herakles, Entkräften, Stärken oder Fusionszauber

HP: 540
MP: 90

Taktik: Verstärke Deine Waffe, indem Du Dich auf ein Attribut (außer Dunkel und Licht) konzentrierst, und greif konsequent an. Setz zur Not Feenflügel ein

Monstername: Gildenstern 2

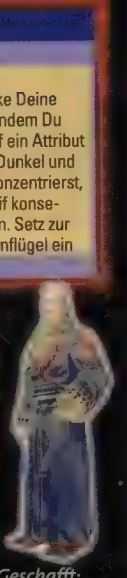
Wo:	Nach Sieg über Gildenstern 1
Monstertyp:	Böse
Wichtigstes Abwehr-Attr.:	Dunkel, Licht
Wichtigstes Angriffs-Attr.:	alle außer Dunkel und Licht
Bester Waffentyp:	Schlag
Nützliche Chain-Abilities:	Wundschmerz, Lebensfunke, Magiezunahme, Volltreffer, Phantomplage
Nützliche Zauber:	Entkräften

HP: 665 MP: 665

Taktik: Verstärke Deine Waffe, indem Du Dich wieder auf ein Attribut konzentrierst. In der Mitte der Scheibe bist Du relativ sicher, kannst jedoch nicht angreifen.

Lauf herum und setz, wenn möglich, eine (Fern-)Waffe mit hoher Reichweite ein. Hilfs- und Fusions-Zauber mit begrenzter Wirkung sind eher unnütz. Setz Wundschmerz ein, wenn viele der eigenen HP fehlen. Lass die HP aber nicht unter 150 fallen. Greif zur Phantomplage, wenn Deine Waffe über viele PP verfügt. Setz die Verteidigungs-Ability Heiligenblock ein.

Wenn Gildenstern unter Blitzgewitter angreift und die Kamera auf Dich zufährt, halbierst Du den Schaden. Diesen Angriff kannst Du verhindern, indem Du attackierst (etwa mit einem Zauber), sobald sich Gildenstern nähert, und ihm mindestens 1 Punkt Schaden zufügst.



Geschafft: Duke gratuliert!

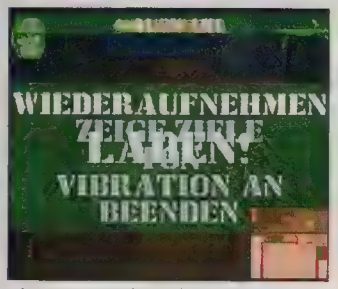
Army Men: Sarge's Heroes

Freie Wahl aller Levels
Haltet im Hauptmenü ○+L1+R1 und drückt ↑↓←→. Ein Geräusch bestätigt die richtige Eingabe. Nun könnt Ihr alle Feldzüge direkt auswählen.

Gebt in diesem Bild den Cheat ein...

...und wählt eine beliebige Szene

Alle Waffen und unendliche Munition
Pausiert das laufende Spiel und drückt □○ R1 L1. Ein Schriftzug bestätigt Euch die richtige Eingabe.



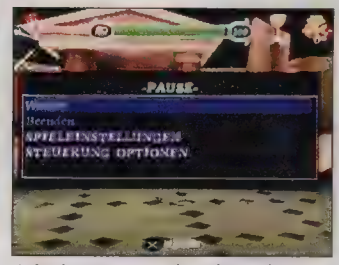
Ab jetzt müsst Ihr Euch nicht mehr ums Nachladen kümmern...

...was sehr praktisch ist, da Ihr zusätzlich auch noch sämtliche Waffen im Gepäck habt und Euch ansonsten an der dafür nötigen Munition tot schleppen würdet

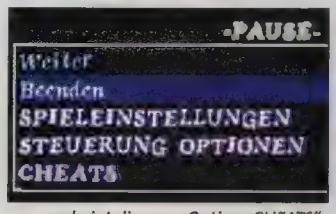
„Okay, solltet Ihr trotz der Komplettlösung in den vorigen zwei SCREENFUNs noch Probleme haben, dann schummelt halt!" – Zitat Sir Daniels zum herben Schwierigkeitsgrad von „MediEvil 2"

MediEvil 2

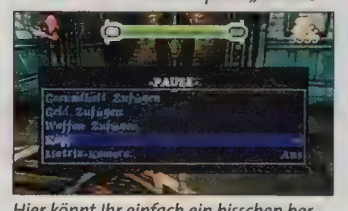
Der allmächtige Cheat-Modus
Pausiert das laufende Spiel, haltet L2 gedrückt und drückt dann nacheinander △○△○○△←○↑↓→○ ←←△→○←←. Bei richtiger Eingabe erscheint im Pause-Menü die Zusatzoption „Cheats", in der Ihr nach Lust und Laune mogeln könnt.



Gebt den Hammer-Cheat bei gedrückter L2-Taste im Pause-Modus ein, und...

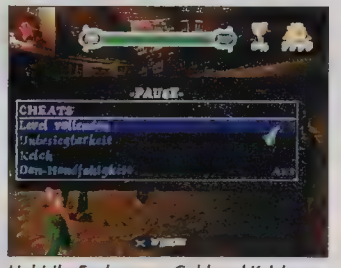


...es erscheint die neue Option „CHEATS"



Hier könnt Ihr einfach ein bisschen herumspielen und zum Beispiel den Kopf...

...von Sir Daniel etwas aufpusten



Habt Ihr Euch genug Gold und Kelche erschummelt und keine Lust mehr, den Level durchzuspielen...

...dann springt einfach in den nächsten!

Rainbow Six

Haltet im **Hauptmenü** die L1-Taste gedrückt, und gebt anschließend die folgenden Tastenkombinationen ein, um den jeweiligen Cheat zu aktivieren. Ein Fenster erscheint als Bestätigung.

Cheats

Alle Levels anwählbar:
○×○□□△××

Unsterblichkeit:
□×△△×□○○

Geiseln können nicht mehr getötet werden:
○○□△×△×○

Keine Terroristen:
△○○△□×△○

Alle Spieler-Attribute auf Maximum setzen:
×□△△○□××

Missionsziele abschalten:
○△△×○□×△

Alle Gegenstände:
△××○□○×△

Alle Missionskarten:
×○□△△□○×

Endsequenzen betrachten:
□△□□○○×△

○×○□□△××: Wenn Ihr in diesem Bild L1 gedrückt haltet und den Cheat für alle Levels eingebt, dann geht's...

...ab sofort in jedem beliebigen Einsatz...

...auf Terroristenhatz – Hände hoch!

Für die folgenden Codes müsst Ihr das laufende Spiel pausieren. Haltet dann wieder L1 gedrückt und gebt die Tastenkombinationen ein.

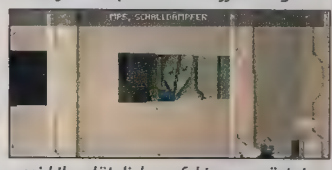
Cheats

Alle primären Waffen:
×○○△□×□○

Alle sekundären Pistolen:
×△□○□×△□

Munition auffüllen:
□□○△×△×△

×○○△□×□○: Wenn Ihr in der Pause L1 gedrückt haltet und den Cheat für alle primären Waffen eingebt...



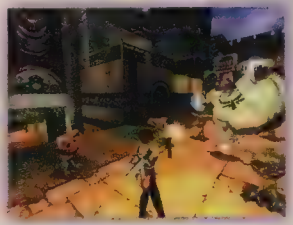
...seid Ihr plötzlich perfekt ausgerüstet

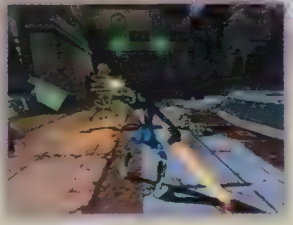
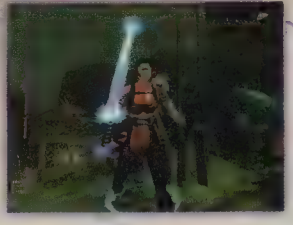
Text: Andreas von Lepel, Michael Stapf

"Heavy Metal Fakk2 ist abgedreht, durchgeknallt, außergewöhnlich - kurz und gut: es hat das Zeug zum Kultspiel" – *Thomas Werner - PC Player*

"Völliger Wahnsinn! Alle kommenden Spiele werden sich besonders an der Grafikpracht von Heavy Metal Fakk2 messen müssen." *Harald Fränkel - PC Action*

"Pralle Farben, Schatten und eine wohlproportionierte Heldin machen Fakk2 zu einem Augenschmaus" – *Petra Schmitz - Gamestar*



HEAVY METAL™ FAKK2™

Diese Verpackung entspricht nicht der Spieleverpackung. Fragen Sie Ihren Händler nicht nach der Puppe, sondern nach Heavy Metal Fakk2!

Heavy Metal is Copyright © 2000, and a registered trademark of Metal Mammoth Inc. All rights reserved. F.A.K.K.2 is Copyright © 2000, and a trademark of Kevin B. Eastman. All rights reserved. The Ritual Entertainment logo is a trademark of Ritual Entertainment. Sega, Dreamcast and the Dreamcast logo are either registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, LTD.Gathering of Developers and godgames are trademarks of Gathering of Developers, Inc. All other trademarks and tradenames are properties of their respective owners. © 2000 Gathering of Developers, Inc. All rights reserved.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR™ SOLID

Auch auf dem Game Boy bleibt das Agenten-Abenteuer „MGS" spannend. Wir übergeben Euch den kompletten Lösungsweg sowie Tricks, wie Ihr die Black-Chamber-Truppe ausschaltet.

Level 01: Absprung ins Ungewisse

Nach der Landung unterhältst Du Dich in der Rolle von Top-Agent Solid Snake per Codec mit Campbell und Mei Ling, bevor Du in östlicher Richtung zwei Trucks untersuchst. In einem findest Du eine Ration. **Lauf zurück zum Ausgangspunkt. Halte Dich nördlich, um die erste und wichtige Waffe im Spiel zu finden: die Five-Seven-Pistole [1].**

1

Spurte nun ein kurzes Stück zurück Richtung Süden und dann nach Osten. **Hast Du bereits Gebrauch von der Five-Seven gemacht, läufst Du weiter, bis Du erneut auf zwei Trucks stößt [2].** Einer von ihnen birgt Munition für Deine Waffe. Ansonsten hältst Du Dich nördlich, um den grünen Irrgarten zu verlassen.

2

Du bleibst in den nächsten beiden Abschnitten unentdeckt, wenn Du durch hohes Gras oder tiefen Schlamm kriechst [drücke START, um Dich auf den Boden zu legen]. **Jeweils auf der linken Seite beider Abschnitte findest Du entweder eine Ration oder Munition [3 und 4].** Greif zu, Du wirst beides später gut brauchen können.

3 4

Im zweiten Abschnitt musst Du rechts durch den Schlamm laufen, um den Ausgang zu erreichen. **Lauf einfach weiter, wenn ein Soldat auftaucht: Er kann Dich aus dieser Entfernung nicht sehen [5].**

5

Level 02: Infiltration

Weiter östlich findest Du eine Tür [6], durch die Du in die Festung gelangen kannst. Mach zuvor einen kleinen Abstecher ins östlich gelegene Wachhäuschen, um dort einen Schalldämpfer aufzunehmen.

6

Folge dem Weg so lange, bis Du an zwei Panzern vorbeikommst. Im Nordosten siehst Du **einen beschädigten Zaun, durch den Du jetzt durchkriechen musst [9].**

9

Frauen-Power inklusive: In brenzligen Situationen steht Meryl (r.) dem Agenten-Ass hilfreich zur Seite

Die Festung ist in zwei große Abschnitte unterteilt: in einen linken und einen rechten Abschnitt. In jedem von ihnen stehen vier Bunker, die wie die Eckpunkte eines Quadrats angeordnet sind. In den Bunkern und den verstreut herumstehenden LKW kannst Du zahlreiche Items entdecken.

Hier sind die wichtigsten Stationen: **Lauf zunächst zum linken unteren Bunker des linken Abschnitts [7] und Du findest das Sturmgewehr [8].**

7

8

Danach nimmt Chris Jenner per Codec mit Dir Kontakt auf. **Sprinte anschließend zum LKW in der äußersten nordwestlichen Ecke dieses Areals [10].** Dort findest Du die ID-Karte Level 1. Wenn Du mit ihr ausgestattet bist, öffnen sich ab sofort alle Level-1-Sicherheitstüren, sobald Du in ihre Nähe kommst.

10

Mithilfe der ID-Karte öffnest Du das Tor beim linken unteren Bunker im rechten Abschnitt des Areals. **Postiere Dich in der Nische des Bunkers [11]** und drück das Steuerkreuz nach unten: **Durch einen Geheimgang gelangst Du in die Abwasserkanäle [12]** der Festung.

11

12

Level 03:
Auf der Suche nach Chris

Lauf den Kanal entlang und geh dabei den Wachen aus dem Weg, die in diesem Bereich patrouillieren. Beachte, dass Du Dich nur kriechend geräuschlos durch das Wasser bewegen kannst. **Bleib also möglichst auf den Fußwegen und kriech nur dann durchs Wasser, wenn es wirklich nicht zu vermeiden ist [13].**

13

Ein Stück weiter belauschst Du zwei Wächter, während sie sich gerade über die Flutwellen unterhalten. **Den Wasserströmungen kannst Du ausweichen, indem Du die Leitern hinaufsteigst, an denen Du vorbeikommst [14].** Klettere die letzte Leiter in diesem Abschnitt ganz hinauf, um an den gelben Karton zu gelangen.

14

Wenn dann drei Leitern weiter nach links und steige nach oben, um schließlich in die erste Etage der Festung zu gelangen. **Folge dem Weg. Versteck Dich hinter den Kisten und Wänden vor den Kameras [15].**

15

Im folgenden Abschnitt mit den Bodengittern solltest Du kriechen, sobald sich eine Wache in Deiner Nähe befindet – **denn nur so schaffst Du es, keinerlei Geräusche zu verursachen, während Du Dich fortbewegst [16].**

16

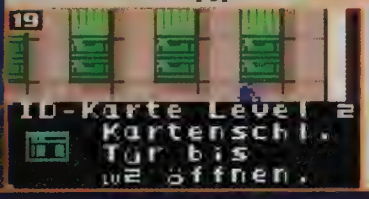
Geh etwas weiter westlich durch die obere der beiden Türen, um in den Raum mit den Laserstrahlen zu kommen. Berührst Du einen Laserstrahl, wird Alarm ausgelöst. **Benutzt Du den Fogger, erkennst Du, welche Strahlen aktiv sind und welche nicht [17].** Nimm im nächsten Raum die Gasmaske auf, bevor Du wieder zurückgehst.

17

Nimm dieses Mal die untere Tür und setz die Gasmaske auf. **Da die Maske Dich nur für gewisse Zeit schützt, solltest Du diesen und den nächsten Raum schnell durchqueren [18]. Im Osten findest Du schließlich die ID-Karte Level 2 [19].**

18

19



Halte die neue ID-Karte bereit, um im vorigen Raum die nördliche Tür zu öffnen [20]. Lauf den rechten Gang hoch und geh durch die Tür. Einen Raum weiter stößt Du auf einen Fahrstuhl, den Du mit Ⓐ rufst.

20

Oben angekommen, folgst Du dem Weg durch das kleine Labyrinth. **Kommst Du einer Wache zu nahe, kriechst Du in die Nischen der Mauern [21].**

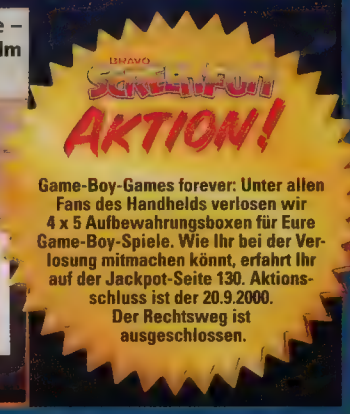
Lauf hinter der westlichen Tür quer durch den Raum, um dahinter in einen weiteren Raum mit Laserstrahlen zu gelangen. Einige Laser verschwinden für kurze Zeit, andere überhaupt nicht. **Benutz den Fogger [22], damit Du es unbemerkt bis zur nördlichen Tür schaffst.**

21

22

Jenner ist hier ganz in der Nähe – **Du erkennst sie an dem roten Helm und ihren blonden Haaren [23].**

23



Level 04:
Die Kaserne

Marschiere nach Osten, bis Du einen Durchgang mit vier Türen erreichst. Um alle Türen zu öffnen, musst Du die Schalter links daneben in der richtigen Reihenfolge betätigen. Einer der Schalter schließt alle Türen. Nutz ihn, wenn Du von vorn starten möchtest. **Mit den anderen Schaltern öffnest Du Türen oder änderst die Position [24].**

24

Auf Deinem Weg nach Norden begegnest Du gefährlichen Hunden. Komm ihnen auf keinen Fall zu nahe, denn sie verringern Deine Energie schneller, als Dir lieb ist.

Etwas später gabelt sich der Weg [25]. Egal, welche Abzweigung Du wählst, am Ende öffnest Du **eine Tür [26] – und musst dann den anderen Weg gehen.**

25

26

Hinter dieser Tür triffst Du auf Deinen ersten Boss-Gegner: Slasher Hawk. **Bleib ständig in Bewegung, um den Angriffen des Bosses auszuweichen und wirf ununterbrochen Granaten auf den Fiesling [27].**

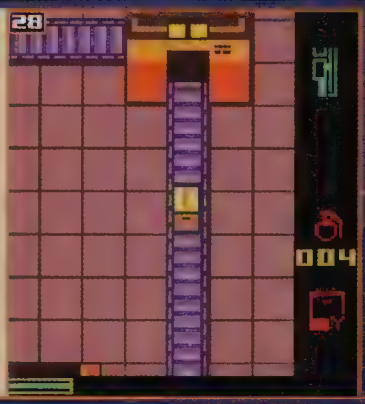
27

Text: Frank Glaser

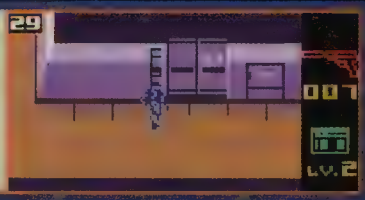
Level 05:
Befreie James Harks

In dem Raum westlich von Dir findest Du die Gasmaske sowie den gelben Karton – falls sich beide Gegenstände noch nicht in Deinem Besitz befinden sollten. Ansonsten fährst Du mit dem Fahrstuhl gleich in die nächste Etage.

Versteck Dich unter dem gelben Karton und betritt in dieser Tarnung das Laufband. **Je nach der Farbe des Kartons, unter dem Du Dich gerade befindest, wirst Du von den Sortierern auf die jeweiligen Bänder geschoben [28].**



Bleib bis zur Endstation unter dem gelben Karton. Eine Etage tiefer findest Du den roten Karton. Mit dem Transportband gelangst Du ins Erdgeschoss. **Sprinte zurück zum Aufzug [29] und fahr wieder in die 2. Etage.**



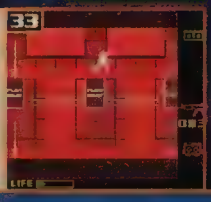
Benutz beim Transportband diesmal den gelben Karton nur für die ersten vier Sortierer und wechsle dann auf den roten. **Stülp Dir im folgenden Raum die Gasmaske über und schnapp Dir die ID-Karte Level 3 [30].**

Wieder oben, benutzt Du den gelben Karton für die ersten drei Sortierer, danach rot, gelb und wieder rot. Verwende die Level-3-Karte, um die Tür zu öffnen, und spring auf das Laufband. **Schließlich findest Du den blauen Karton [31]. Fahr mit ihm wieder ins Erdgeschoss und anschließend weiter zur zweiten Etage.**

Um in den nördlichen Raum zu gelangen, musst Du die Kartons in der folgenden Reihenfolge benutzen: gelb, blau, gelb, blau, gelb.

Halte Dich östlich und steig im blauen Karton auf ein weiteres Transportband. **Wechsle nach dem ersten Sortierer zu rot, um schließlich an das Wärmesichtgerät zu kommen [32].**

Mit dem Gerät betrittst Du erneut den nördlichen Raum und nimmst die östliche Tür. **Setz das Wärmesichtgerät auf, um die Laserschranken unbemerkt zu passieren [33].** Steig die Treppen hinab und setz Deinen Weg fort bis zur Zelle von James Hark. Der Gefangene zeigt Dir, welche Wand Du sprengen musst, um ihn zu befreien.



Kehr nun zurück in den Raum, in dem Du das Wärmesichtgerät gefunden hattest. **Mit der Level-3-Karte öffnest Du die Tür im Westen und kannst im nächsten Raum das C4 an der Wand gegenüber anbringen [34].**

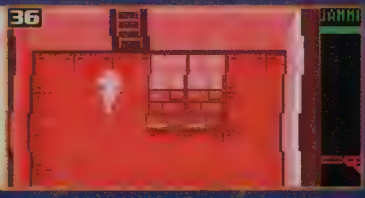
Level 06:
Auf der Flucht

Such Dir jetzt mit dem Wärmesichtgerät Deinen Weg durch die Dunkelheit.

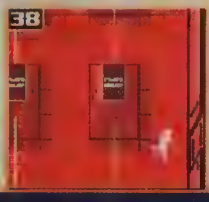
Da durch den Stromausfall auch die Fahrstühle lahm gelegt wurden, musst Du einige Umwege in Kauf nehmen, um den Ausgang zu finden. Marschiere nach Osten und spring von der Leiter eine Etage tiefer.

Die Tür im Südwesten des Erdgeschosses kannst Du mit der Level-3-Karte öffnen. Anschließend steigst Du die Leiter hinauf in den ersten Stock [35].

Im Osten liegt ein mit Gas gefüllter Raum. **Über die Leiter in diesem Raum schaffst Du es in den zweiten Stock [36].** Nimm die Transportbänder als Fußweg. An den Sortierern kommst Du kriechenderweise vorbei.



Tritt jetzt in den nördlichen Raum und nimm den Ausgang im Westen. **Dann halte Dich südlich und lass Dich am Ende wieder in den ersten Stock fallen [37].** Nimm jetzt gleich die Treppe auf der linken Seite, um so in die nächst tiefere Etage zu gelangen. Sei auf der Hut: **Diese Etage ist mit Laserschranken gesichert [38].**



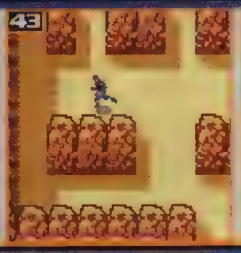
Hinter der südlichen Tür findest Du das Nachtsichtgerät [39]. Sause zurück nach oben und nimm die Treppen weiter südlich in den zweiten Stock. Lauf auf dem Band und lass Dich am Ende in das Loch fallen.

Auf den zweiten Boss-Gegner triffst Du hinter der nächsten Tür. Es ist **Marionetten-Eule [40].** Nimm sie mit dem Sturmgewehr aufs Korn. Triffst Du die Puppen, musst Du meist einen Gegentreffer einstecken.

Während des ganzen Kampfes solltest Du das Wärmesichtgerät benutzen [41]. Bist Du Dir jedoch nicht sicher, wo sich Marionetten-Eule gerade befindet, dann wechsle kurz auf das Nachtsichtgerät.

Level 07: Helikopter-Rendezvous

Kurz und bündig: Lauf einfach durch die Tore. **Nimm im nächsten Abschnitt das Minensuchgerät aus dem Laster [42] und durchquere das minenverseuchte Feld im Norden [43].** Die gelben Punkte auf dem Radar zeigen Dir an, wo Du nicht hintreten solltest. Präg Dir den Weg gut ein, denn **nachdem Du Bekanntschaft mit Vipers Heli gemacht hast [44],** musst Du diesen Weg wieder zurücklaufen – und das unter Bombenhagel.

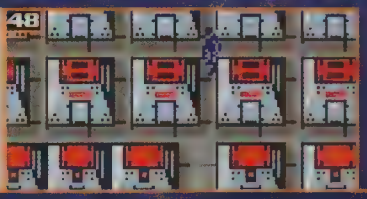


Lautlose Fortbewegung ist Snakes Spezialität, er kämpft aber auch!

Level 08: Das Elektrizitätswerk

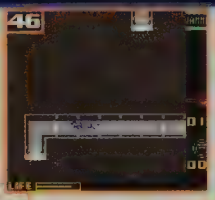
Fahr mit dem Fahrstuhl nach unten und marschiere dort in Richtung Süden. Meide dabei die Pfützen. **In der südöstlichen Ecke des Bereichs findest Du einen Lüftungsschacht, in den Du hineinkriechen kannst [45].**

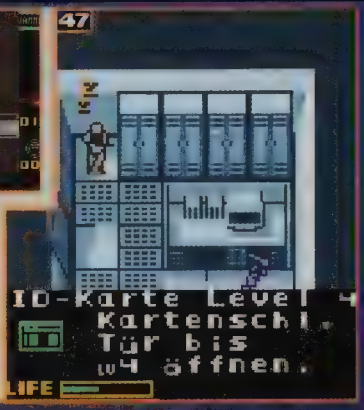
Durchquer das Labyrinth, indem Du Dich gegen die Generatoren drückst [48]. Im Südosten findet sich ein Lüftungsschacht. Kriech durch ihn durch und marschier durch die Tür, um die Panzerung aufzunehmen.



Nimm den **2. Ausgang, der westlich gelegen ist [46].** Durchquer die folgenden zwei Räume, und **schnapp Dir die ID-Karte Level 4 aus dem kleinen Büro [47].**

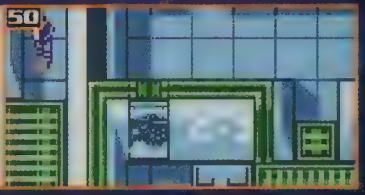
Damit läufst Du den ganzen Weg wieder zurück zum Fahrstuhl und suchst die zweite Etage auf. Mit Deiner neuen Karte öffnest Du die Tür und betrittst die große Generatorenhalle.



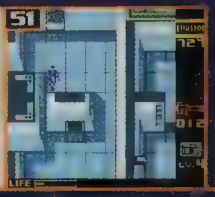


Kriech durch den Schacht zurück in die Halle und bahne Dir den Weg zum nordwestlichen Raum. Hier findest Du den Nikita-Raketenwerfer. Nach dem Abschuss einer Rakete kannst Du diese lenken, um damit weit entfernte Objekte zu zerstören. **Stell Dich vor die elektrischen Felder und lenke eine Rakete auf die Schalttafel [49].**

Ist diese Schalttafel zerstört, kannst Du über die Felder laufen und mit dem Fahrstuhl zum ersten Stock fahren. **Um hier die Schalttafel zu zerstören, musst Du die Nikita in den westlichen Gang hineinfeuern [50]...**



Nur über diesen Weg kannst Du die Rakete so lenken, dass sie von den Sentry-Guns nicht zerstört wird. Lauf durch die Tür (benutz Streugranaten) im Süden und kriech in den Lüftungsschacht. **Hier wählst Du zunächst den südwestlichen Ausgang, um ein paar Raketen aufzunehmen und damit eine Schalttafel zu zerstören [51].**



Dann kriechst Du durch den nordwestlichen Ausgang. Im folgenden Raum nimmst Du die westliche der zwei unteren Türen. **Feuere eine Nikita nach draußen [52] und um das Gebäude herum,** um über den unteren Durchgang an die Schalttafel zu gelangen. Pass auf: Die Rakete fliegt nur mit voller Geschwindigkeit an den Sentry-Guns vorbei!

Marschiere dann durch die Tür im Süden und folge dem Weg, um schließlich Deinen nächsten Boss-Gegner zu begrüßen: **Pyro Bison [53].** Mit jedem Treffer wird der Bursche aggressiver und schneller. Benutz hauptsächlich Granaten, um den Flammenmann zu besiegen. Bleib stets in Bewegung und komm dem Kerl nicht zu nahe.

Wenn Pyro Bison eine seiner brandgefährlichen Feuerregen-Attacken ausführt, **kannst Du ihn unbedrängt mit Granaten bewerfen [54].** Die lila Punkte verraten die Aufschlagsorte der explodierenden Feuerkugeln.

Level 09: Die Sprengung

Steuere den Fahrstuhl nach unten, durchquere mit Deiner Gasmaske den folgenden Raum und folge dem Weg. Campbell wird Dich kontaktieren und Dir sagen, was zu tun ist: Es gibt jeweils vier Säulen im Erdgeschoss und in der ersten Etage. Bei vier dieser acht Säulen kann man die blanken Rohre erkennen. **Bring dort das C4 an [55].**

Jetzt musst Du das Elektrizitätswerk so schnell wie nur möglich verlassen. Zur besseren Orientierung: **Der gesuchte Ausgang befindet sich in der ersten Etage in der Nähe des östlichen Fahrstuhls [56].**

Level 10: Frauenpower

Lauf erneut durch das Minenfeld und am Ende links den Weg entlang. **Die Granaten und die Ration am Ende des Ausgangs solltest Du mitnehmen [57]** – Dein nächster Boss-Gegner hat's in sich. Der Helikopter feuert entweder mit Raketen oder mit seinem MG. Die Raketen richten sich vertikal aus, bevor sie nach unten fliegen.

57

Beobachte den Schatten des Heli oder Dein Radar, wenn er die Seite wechselt. Hast Du Dich an sein Verhaltensmuster gewöhnt, ist der Kampf schnell vorbei – **und Du stehst der Pilotin des Helis gegenüber [59].**

59

Da die Flugkörper ihre Bahn nicht mehr ändern, ist es Dir ein Leichtes, auszuweichen. **Wirst Du von dem MG unter Beschuss genommen, versteck Dich hinter den Felsen [58].**

Bei beiden Angriffsarten gibt es feste Intervalle. Nutz die Feuerpausen, um Deinerseits anzugreifen. Am schnellsten geht es, wenn Du in die Nähe des Helikopters wetzt und Granaten auf ihn wirfst.

58

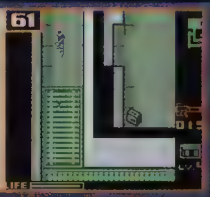
Level 11: In der Höhle des Löwen

Geh durch die nördliche Tür, den Gang entlang und in den Raum vor Dir hinein. **Hier kannst Du Deinen Munitionsvorrat aufstocken [60].** Zurück im Gang halte Dich westlich und steig die Treppe nach unten.

60

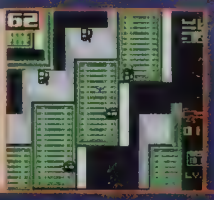
Schieß eine Rakete über die elektrischen Felder **[61] und lenk sie gegen die Schalttafel südlich von Dir.** Dann lauf die Treppen wieder hoch. Wende Dich zum Ausgangspunkt zurück und nimm nun die westliche Tür. Etwas weiter stößt Du auf eine weitere Treppe. Geh nach unten. Folge dem Weg, bis Du durch die zweite Tür gehst.

61



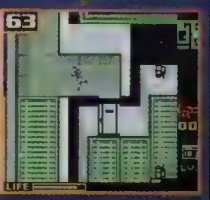
Das nächste Ziel ist eine Schalttafel nördlich von Deiner Position. Um die Rakete dorthin zu steuern, musst Du sie nach einigen Kurven **diagonal durch einen Gang voller Sentry-Guns lenken [62].** Während die Rakete durch den Gang düst, solltest Du ihre Richtung nicht ändern. Sie wird sonst langsamer und abgeschossen.

62



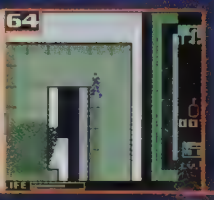
Hast Du die Schalttafel in die Luft gejagt, so sprintest Du erneut zum Ausgangspunkt des Levels und steigst die nordöstliche Treppe nach unten. **Hinter der zweiten Tür [63] hältst Du Dich nördlich, bis Du vor einer Sackgasse stehst.** Die Mauer ist allerdings morsch und kann mit C4 weggesprengt werden.

63



Platziere Dein C4 und geh in Deckung, bevor Du zündest [64]. Untersuch dann den Raum, der neben Munition und Ration auch die ID-Karte Level 5 birgt. Lauf nun dorthin zurück, wo Du Deine letzte Rakete abgefeuert hast, und geh die Treppe hoch. Mit der Level-5-Karte kommst Du durch die Tür und fährst einige Etagen abwärts.

64

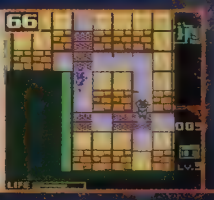


Schalte das Minensuchgerät ein, um unversehrt zur Tür zu gelangen. Folge dann dem Weg, bis Du in einen Raum mit Laserschranken kommst. Dein Ziel ist die südwestliche – doch Vorsicht: Eine Kamera überwacht den unteren Bereich des Raums. **Warte, bis die Kamera nach rechts fährt und die Laser verschwinden [65].**

65

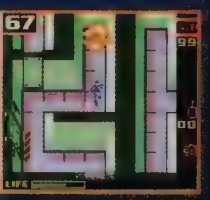
Fliege im nächsten Raum nach links ab und lauf über die Gitter. **Der Wächter verlässt daraufhin seine Position, und Du kannst bedenkenlos zum nördlichen Ausgang rennen [66].** Sollte Dich der zweite Wächter sehen, kein Problem: Saus im nächsten Raum einfach nach Norden und durch die nächste Tür, damit der Alarm ausklingt.

66



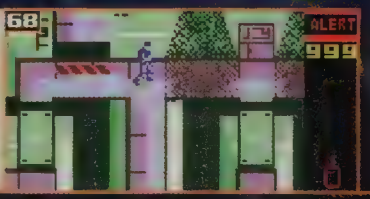
Verwende im nächsten Raum das Wärmesichtgerät, um unbemerkt an den Laserschranken vorbeizukommen. Der folgende Weg endet in einer Sackgasse: Zeit, mal wieder das C4 herauszuholen. **Spreng die Wand [67] und marschiere dann durch die Tür im Westen.** Hinter dem folgenden Raum scheint der Weg erneut zu enden.

67



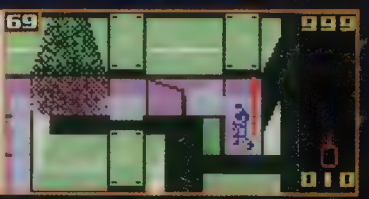
Platziere das C4 in der nordöstlichen Ecke des Gangs. **Die Wand dahinter sprengst Du ebenfalls [68],** um an die Tür ranzukommen. Schleiche dann durch den nächsten Raum und nimm die Tür im Süden.

68



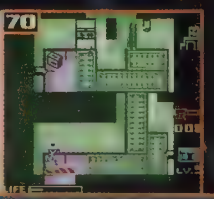
Vor der gegenüberliegenden Wand bringst Du das nächste C4 an – doch warte mit Deinen Manövern geduldig, bis sich die Falltür wieder schließt: **Diesen Sturz würde Solid Snake leider nicht überleben [69]!**

69



Dahinter läufst Du erneut über eine Falltür und machst Dich an der südlichen Wand zum letzten Mal ans Bomben legen. Zwei Türen weiter hindern Dich elektrische Bodengitter am Vorankommen. **Steuere eine Nikita-Rakete um die Ecke, um die Schalttafel zu zerstören [70].** Dort findest Du auch die letzte Türkarte (Level 6).

70



Lauf zurück und geh weiter den Gang entlang. Im folgenden Laserraum warst Du bereits. Den nächsten Raum verlässt Du dieses Mal durch die Tür im Westen. **Fahr mit dem Fahrstuhl zur 99. Etage und schnapp Dir die Ration neben dem Wächter, der seinen Beruf ganz offensichtlich knapp verfehlt hat [71].**

71

Level 11: In der Höhle des Löwen

Zurückgekehrt in die 98. Etage, **erkundest Du die beiden Seitenräume, um Dich mit Munition und Ration einzudecken [72].** Ein Stockwerk tiefer wartet ein weiterer Fahrstuhl, der Dich zur letzten Ebene bringt.

72

Der Kampf mit Viper steht kurz bevor. Im Westen kannst Du noch ein paar Gegenstände einsacken, bevor Du Dich im Osten **Viper entgegenstellst [73].** Mit der richtigen Taktik ist das Kräftemessen eigentlich recht einfach: Viper rennt meist von einer Ecke zur anderen und verharrt dort für kurze Zeit als Kanonenfutter.

73

Läufst Du ebenfalls schnell genug in die jeweilige Ecke, kannst Du Viper unbedrängt mit dem Sturmgewehr aufs Korn nehmen. **Das Problem sind explodierende Bodenplatten und Laserschranken, die willkürlich auftauchen und den Raum zu einem Irrgarten machen, der sich immer wieder verändert [74].**

74

Netterweise zeigt sich das Layout der Laserschranken kurz, bevor sie unsichtbar und somit aktiv werden. **Während Du die Laser siehst, kannst Du gefahrlos durchrennen [75].** Erst wenn sie blinken und dann verschwinden, solltest Du entweder warten oder unter ihnen durchkriechen. Mit diesem Wissen ist der Sieg ein leichtes Spiel.

75

Level 12: Metal Gear

Schnapp Dir in dem langen Gang alle Items. Sie helfen beim Kampf gegen Metal Gear. Während Du vor ihm herläufst, beachte die Schatten seiner Füße. Sobald sich einer nicht mehr regt, wird der Fuß dort aufsetzen. **Platziere ein C4 in der Nähe (!) des Schattens, damit der Fuß nicht trifft [76].** Sobald er aufsetzt, zünde den Sprengstoff.

76

In der zweiten Runde gegen den Metallkoloss bekämpfst Du seinen noch intakten Körper. Beachte unbedingt die Reihenfolge der folgenden Schritte:

Postiere Dich neben ein Maschinengewehr, bevor Du es mit einer Granate triffst. Darauf öffnet sich die Luke der Streukanone (das mittlere Geschütz). **Während sie auf Dich feuert, erwiderst Du die Attacke mit Granaten [77].** Du kannst die Streukanone aber nur beschädigen, wenn die Luke offen ist!

77

Wiederhol dieses Spielchen, bis Du beide Streukanonen zerstört hast. **Dann schießt Metal Gear Raketen auf Dich ab [78].** Konzentriere Dich zunächst auf die MGs und wirf Granaten oder feuere Nikitas auf sie ab. Sobald Du jedoch das Geräusch der Raketen hörst, läufst Du von unten nach oben bis neben die zerstörte Streukanone...

78

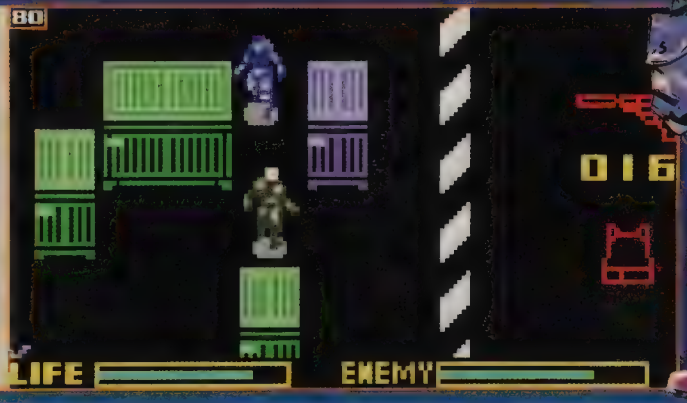
Wenn so wirst Du von den Raketen nicht getroffen! Wiederhol das Ganze, bis Metal Gear seine Angriffsart wechselt: Mit seinem Flammenwerfer will er Dir einheizen! Doch zwischen den drei Flammenstrahlen liegt immer eine Lücke. **Dann näherst Du Dich der Schnauze von Metal Gear und wirfst Granaten hinein [79].** Nur wenige Treffer, dann ist's geschafft! Nach einem Kaffeekränzchen mit dem General folgt der Endkampf.

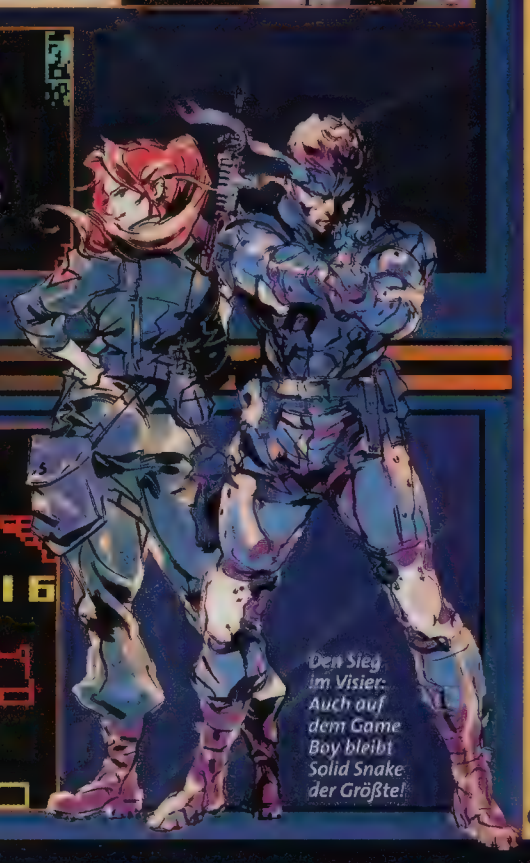
79

Level 13: Der letzte Kampf

Viper geht schnell k.o.: Immer wenn Du ihn triffst – die 5-7 reicht aus – blendet er Dich für kurze Zeit. **Finde und triff ihn, bevor er seine Strahlenattacke ausführen kann [80]!** Wenn Du ihn besiegst, bevor das Zeitlimit abläuft, bist Du mal wieder der Retter der Nation, erhältst Glückwünsche und fährst mit Chris auf die Bahamas. Was Mery! wohl dazu sagen würde...?

80





Den Sieg im Visier: Auch auf dem Game Boy bleibt Solid Snake der Größte!

NINTENDO 64

Operation WinBack

Gebt die Tastenkombinationen schnell im **„Drücken Sie Start"-Bildschirm** ein, bevor der Demonstrations-Modus beginnt. Ein Geräusch bestätigt Euch anschließend die richtige Eingabe.

Cheats

Wettkampf-Modus (alle Levels können direkt angespielt werden):
↑↑↓↓→←→←C▼+START

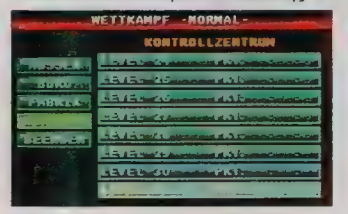
„Max Power"-Modus (alle Waffen und maximale Energie von Beginn an):
C▶ C◀ C▶ C◀ C▼ C▲ C▼ C▲, L+START

„Tie Break"-Modus (jeder Schuss ist tödlich – für Dich und Deine Gegner):
C◀ C▶ C◀ C▶ C▲ C▼ C▲ C▼, L+START

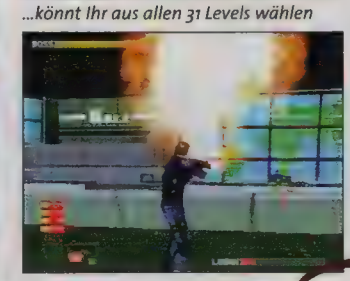
Alle Charaktere im Mehrspieler-Modus, inklusive der Endgegner:
↑↑↓↓→←→←C▲+START

Gebt hier die Tastenkombination ein, etwa für den Wettkampf-Modus...

...und im neuen Menüpunkt „Wettkampf"...

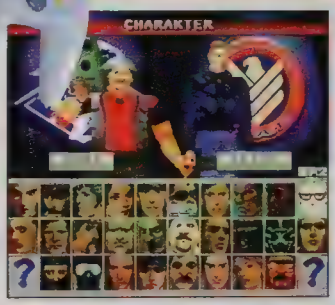


...könnt Ihr aus allen 31 Levels wählen



Doch Vorsicht: Die Endgegner fassen Euch nicht gerade mit Samthandschuhen an!

„Max Power": Der Raketenwerfer liegt zwar schwer auf der Schulter, erleichtert aber gerade die ersten Missionen ungemein!



Alle Charaktere: Ohne langes Freispielen könnt Ihr Euch mit den Spezialeinheiten spannende Mehrspieler-Duelle liefern

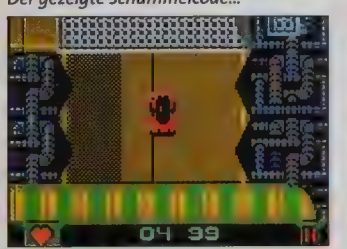
Disney's Tarzan und seine Freunde lassen es auch im Game-Boy-Dschungel ordentlich krachen!

Text: Michael Stapf

GAME BOY

Carmageddon

Der gezeigte Schummelcode...



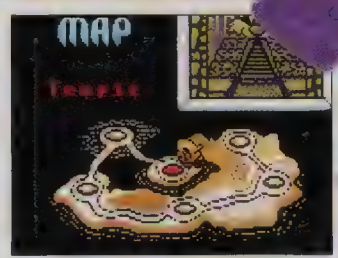
...schaltet alle Strecken und Autos frei. Hier müsst Ihr im Szenario „Carpocalypse" in kürzester Zeit eine störende Raketenabschussrampe zerstören

Speedy Gonzales: Abenteuer im Aztekenreich

Passcodes

Welt 2-1: **6483**	Welt 4-1: **9853**	Welt 6-1: **5141**
Welt 3-1: **2397**	Welt 5-1: **5629**	

***5141**: Auf der Jagd nach den Käsewürfeln...*



...verschlägt es Speedy gegen Schluss in einen geheimnisvollen Tempel...

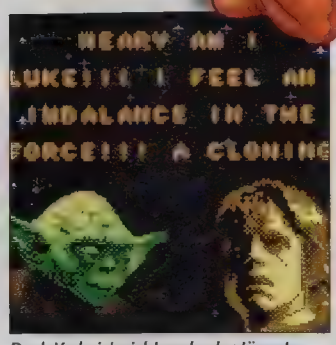
...in dem es vor Mumien und Fallen nur so wimmelt – aaarrriiieba! – und durch!

Star Wars: Yoda Stories

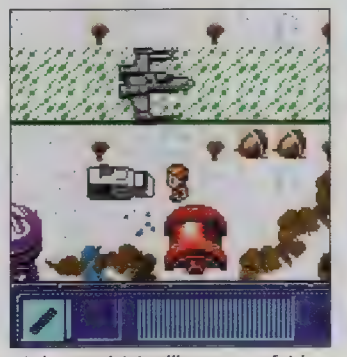
Passcodes

Level 2: **XKJ**	Level 6: **ZBV**	Level 10: **BFG**	Level 14: **BLP**
Level 3: **GJP**	Level 7: **QTC**	Level 11: **FNP**	Level 15: **YSF**
Level 4: **TDM**	Level 8: **TGR**	Level 12: **STJ**	
Level 5: **WTM**	Level 9: **VDP**	Level 13: **FTG**	

***YSF**: Dieser Passcode sagt alles – auch Yoda liest die SCREENFUN (die Abkürzung bedeutet nämlich: **Y**oda **S**CREENFUN)!*

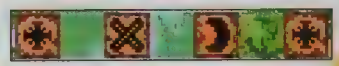


Doch Yoda ist nicht mehr der Jüngste, und somit lastet viel Verantwortung auf Luke Skywalkers jungen Schultern...

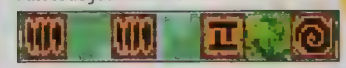


...Luke muss jetzt vollkommen auf sich gestellt eine Klon-Maschine zerstören

Tarzan



Passcode für Level 2-1



Passcode für Level 3-1

Passcode für Level 4-1

Passcode für Level 5-1

Passcode für Level 6-1

Im sechsten Level muss Tarzan nicht nur vom Schiff entkommen, sondern auch noch ganze 30 Bananen sammeln

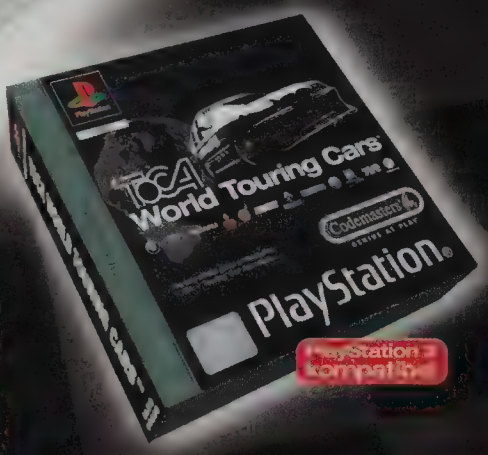
Text: Andreas von Lepel

Game Tipp
www.rtl2.de

O.P.M. STAR

play BEST BUY!

DER HÄRTESTE RENNZIRKUS DER WELT



TOCA
World Touring Cars™

SUBARU · FIAT · RENAULT · VOLVO · TVR · HOLDEN

Anschnallen! Helm auf! Nerven ausschalten! TOCA World Touring Cars ist absoulte Renn-Action! Über 40 originale Fahrzeuge. Gegner, die vor nichts zurückschrecken. Absout realistische Fahrsituation. Qualifizier dich auf 23 originalen Rennkursen. Nur wenn du verdammt gut bist, kriegst du die besten Autos. Nur dann fährst du irgendwann auf allen 5 Kontinenten. Go for it!

www.codemasters.com

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

©2000 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks of Codemasters Limited. "World Touring Cars"™ is a trademark of Codemasters. "TOCA"™ is a registered trademark of TOCA Limited used under licence. "PlayStation" and the PlayStation logo are registered trademark symbols of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks or copyrights are the property of their respective owners.

Grüne Haarpracht: Da fährt auch ein Punk gern mit!

CRAZY TAXI

Wer keine Seitenwege und Abkürzungen kennt, kassiert als Taxifahrer nur den Durchschnittslohn! Ein besserer Plan: alle Sprünge, unterirdischen Tunnels und versteckten Seitenstraßen.

KREUZ UND QUER DURCH ORIGINAL-CITY

Die U-Bahn-Schächte

Wer nicht im Innenstadtverkehr stecken bleiben möchte, nimmt besser die U-Bahn: Statt Dein Taxi aber im Parkhaus abzustellen, bretterst Du einfach die Treppen zum Bahnsteig hinunter und düst durch die U-Bahn-Schächte zum nächsten Ziel.

Dabei solltest Du Dich immer auf der rechten Seite des Tunnels halten, denn links kommt einem die Bahn entgegen.

Das Schienensystem ist kreisförmig und lässt sich daher leicht einprägen. Die größte Station liegt im Zentrum 1 und 2: Beide Eingänge sind miteinander verbunden und führen zu einem gigantischen Bahnsteig. Von ihm aus gelangst Du zu den beiden Haltestellen 3 und 4 sowie in entgegengesetzter Richtung zum Bahnhof 5.

Du BIST auf dem richtigen Weg! In der U-Bahn spielt der grüne Pfeil verrückt

Auf den Bahnsteigen gibt's massenhaft Kisten und Schilder zum Durchbrettern

Halte Dich auf den Schienen rechts, um nicht mit einer U-Bahn zu kollidieren

Die U-Bahn-Station 5 am Bahnhof befindet sich in einem Wohnhaus

Düse bei der Umgehungsstraße 8 schon vor der Haltestelle auf die Gleise Richtung Bahnhof 9

Der Tunnel an der Zufahrtsstraße 7 lässt sich hervorragend über die Gleisauffahrt erreichen

Rennen mit dem Zug

Um von der Innenstadt in den südlichen Teil der Metropole oder zur Autobahn im Westen zu kommen, benutzt Du die Tunnels des Zugs. Wie die U-Bahn handelt es sich um ein kreisförmiges Schienensystem, auf dem zwei Züge in entgegengesetzte Richtung brausen. Auch hier solltest Du Dich immer rechts halten.

Den Hauptbahnhof 6 findest Du in der Nähe der U-Bahn. Von hier aus gelangst Du zur Zufahrtsstraße in die Innenstadt 7, zur Umgehungsstraße 8 sowie zum versteckten Bahnhof 9. Letzterer führt Dich über eine große Wiese zur Südstadt 10.

Um den Bahnhof 6 zu erreichen, düst Du die Wiese 10 hinunter...

...und rast durch den Haupteingang des Bahnhofs auf die Gleise

Waghalsige Sprünge

Auf der Autobahn ist die Schallschutzmauer oft unterbrochen: Spring frech auf die Dächer der Innenstadt!

Mit gewaltigen Sprüngen kannst Du in „Crazy Taxi" nicht nur den Weg abkürzen und Einiges an Trinkgeld ernten – Du erreichst damit auch Dächer von Gebäuden mit versteckter Kundschaft.

Gleich sechs Sprünge erwarten Dich auf der Autobahn quer durch die Innenstadt von Original-City (1), (2) sowie (11) bis (14): Achte auf die Stellen, an denen die Schallschutzmauer der Autobahn unterbrochen ist. Von der Autobahn gelangst Du an den Stellen (11), (12) und (14) auf drei Dächer. Das Dach zwischen den beiden U-Bahn-Stationen (3) und (4) erreichst Du, wenn Du selbige als Sprungschanze gebrauchst: Um die Kundschaft auf dem Dach mitzunehmen, musst Du scharf bremsen!

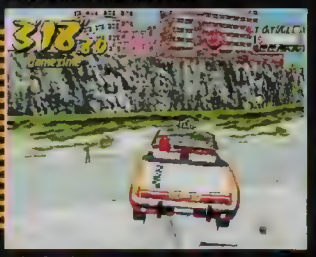
Auch die Zugbrücke (15) befördert Dich auf ein Dach: Hier wartet ein Punker auf Deine Dienste. Eine praktische Abkürzung ist die Betonrampe (16) am Kreisverkehr, die Dich über den Fluss in die Innenstadt befördert.

Auf dem Grund des Flusses warten ebenfalls Passagiere auf Dich. Um den Weg durch den Hafen (17) abzukürzen, bretterst Du einfach ins Wasser.

Ras mit Vollgas auf die Zugbrücke bei Markierung (15), und sie katapultiert Dich auf das...

...Dach dahinter, das auf der Karte der Dreamcast-eigenen Original-City braun markiert ist

Schneller in die Innenstadt: Die Betonrampe am Kreisverkehr (16)...



...befördert Dich in wenigen Augenblicken über den großen Fluss

Vollgas voraus: Benutzt auch das Dach der U-Bahn-Stationen (3) und (4) als Sprungschanze...

...um auf oder sogar über das Dach (und den Kunden) zwischen den beiden Haltestellen zu brettern

Rundfahrt in Arcade-City

Viele Fahrgäste freuen sich über gewagte Manöver, andere beißen ins Taxameter

Text: Oliver Ehrle

CRAZY TAXI

Die Sprungschanzen

Mit Sprungschanzen bretterst Du über andere Verkehrsteilnehmer hinweg und sparst so massig Zeit im Stoßverkehr. Hast Du einen Fahrgast an Bord, schreit dieser begeistert auf und belohnt Dich.

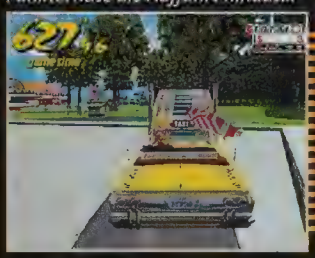
Als Sprungschanzen dienen Dir nicht nur die Standardrampen am Straßenrand 1 bis 8 (siehe vorige Seite), sondern auch Betonabsätze auf Verkehrsinseln 9 und das Geländer des Parkhauses 10.

Außerdem führt Dich ein besonders gewagter Sprung zu neuer Kundschaft: Düse die Auffahrt nahe des Krankenhauses 11 hinauf und spring oben mit Vollgas geradeaus weiter aufs nächste Dach.

Im Parkhaus 10 kürzt Du den Weg ab und sammelst Crazy-Jump-Punkte: Rase die Auffahrt hinaus...

...und lenke im ersten Stock scharf nach rechts. Düse anschließend durch die Wagen hindurch...

...und spring dann mit einem gewagten Satz über die Brüstung wieder zurück auf die Straße



Zwei Rampen hintereinander findest Du vor und nach der Grünfläche 12 neben dem Strand

Nachdem Du die erste Schanze genommen hast, lenkst Du leicht nach links und düst...

...dann direkt auf die zweite Schanze zu, die Dich wieder zurück auf den glatten Asphalt befördert

Kundschaft auf dem Dach: Düse mit Anlauf die Rampe nahe dem Krankenhaus 11 hinauf...

...und spring geradeaus weiter aufs Nachbardach: Hier erwartet Dich ein zahlungskräftiger Punker

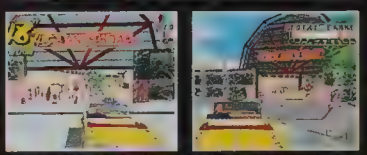
Rase auf die Betonrampe 8, und Du fliegst ein Stück – über den Springbrunnen auf der Verkehrsinsel!

Geheime Seitenpfade

Abseits entgehst Du dem dichten Verkehrsgetümmel: Schreiende Passanten sowie massig Tonnen und Kisten sorgen zum Beispiel im Einkaufszentrum 13 für Stimmung.

Du kannst das Gebäude durch zwei Eingänge 14 und 15 besuchen.

Auf der anderen Seite der Stadt lockt der Strand 16 als Alternative: Zwar fliegen Dir an der Promenade Sonnenschirme und Picknickkörbe um die Ohren, die Kunden sind jedoch spendabel.



Das Einkaufszentrum hat zwei Eingänge: Den westlichen 14 (l.) erreichst Du von der Straße, den östlichen 15 (r.) durch einen Sprung in die Fußgängerzone

Wenn Du im Einkaufszentrum 13 Zeit sparen möchtest, bretterst Du nahe den Treppen über die Blumenkästen

Am Strand 8 erwarten Dich zwischen Sonnenschirmen und Badegästen einige wirklich großzügige Kunden

Todsichere Abkürzungen

Zeit ist Geld – das gilt auch für „Crazy Taxi"-Fahrer. Deshalb solltest Du immer den kürzesten Weg zum Ziel nehmen, auch wenn er quer über die Gegenfahrbahn führt.

Daneben eignen sich Grünflächen 17, Parkplätze 18 und 19 sowie Fußgängerzonen 20 vorzüglich für einen rücksichtslosen Ritt durchs Hinterland.

Den mächtigen Pass 21 zwischen Helikopter-Landeplatz und Kirche brettern Anfänger geradeaus runter, während Profis auf der Straße bleiben: Auf der Wiese sparst Du zwar jede Menge Zeit, sammelst aber keine Crazy-Through-Punkte für waghalsige Schlängelmanöver.

Um den Pass 21 abzukürzen, bretterst Du quer über den Landeplatz...

...und dann schnurstracks den Berg hinunter. Dabei solltest Du immer...

...auf den Querverkehr achten, denn ein Crash kostet Dich viel Zeit

An der östlichen Zufahrt des Wohnviertels 18 sammelst Du Trinkgeld, wenn Du auf den Parkplatz springst

Der großflächige Parkplatz des Baseballstadions 8 ist die ideale Alternative zur befahrenen Straße

Aus der Bahn, ihr Sohlenfüßler! Kürze durch die Fußgängerzone 20 in der Nähe des Parkhauses ab

Rotes Haar: Signalfarbe für Kunden!

BIST DU HART GENUG?

Video Games	05/00	90%
Mega Fun	05/00	92%
Sega Magazin	05/00	91%
Off. Dreamcast Magazin	05/00	9/10

- Voll ausgereizte 128 MBit Technik für einzigartig realistische 3D-Kampf-Kunst-Action
- Erstes Beat'em up für bis zu 4 Spielern
- Interaktive Arenen über mehrere Stockwerke
- Der Spielhallen-Hit als Heimversion: rundum perfekte Umsetzung des vielgespielten Arcade Prüglers

DEAD OR ALIVE 2

Dreamcast

TECMO

Acclaim

Dead or Alive™ 2. Tecmo ® All rights reserved. Acclaim ® & © 2000 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

NHL 2K

Wenn das **„Black Box"-Logo** erscheint, haltet Ihr L + R und drückt anschließend eine der folgenden Tastenkombinationen, um die entsprechende Cheat-Funktion zu aktivieren. Bei richtiger Eingabe wird der Satz „Oh Black Box Baby" ausgesprochen.

Cheats

Große Köpfe:
Ⓑ Ⓐ Ⓑ Ⓨ

Programmiererteam „Black Box":
Ⓑ Ⓑ Ⓧ

Ⓑ Ⓐ Ⓑ Ⓨ: *Drückt in diesem Bildschirm schnell die Tastenkombination...*

...um den NHL-Stars die passenden Köpfe zu ihrem großen Ego zu verpassen!

Ⓑ Ⓑ Ⓧ: *Kein geringeres Selbstbewusstsein haben allerdings auch die Programmierer – ihr Team „Black Box" hat alle Fähigkeiten auf dem Maximalwert!*

Tony Hawk's Skateboarding

Um die Cheats zu aktivieren, pausiert Ihr das laufende Spiel und gebt die folgenden Codes bei gedrückter L-Taste ein. Bei richtiger Eingabe wackelt der Bildschirm kurz zur Bestätigung.

Cheats

Mastercode (alle Levels, Boards, maximale Fähigkeiten der Charaktere und der Bonus-Spieler Officer Dick):
Ⓑ → ↑ ↓ Ⓑ → ↑ Ⓧ Ⓨ

Große Köpfe (nach der Eingabe muss der Level beendet und ein neuer Skater ausgewählt werden):
Ⓧ Ⓑ ↑ ← ←

Verschiedene Startpositionen im Level wählen (neue Option namens „Skip to Restart" erscheint im Pause-Menü):
Ⓧ Ⓑ Ⓐ ↑ ↓

Maximaler Spezialbalken:
Ⓐ Ⓨ Ⓑ ↓ ↑ →

Alle Levels spielbar:
Ⓨ → ↑ Ⓧ Ⓨ ← ↑ Ⓧ Ⓨ

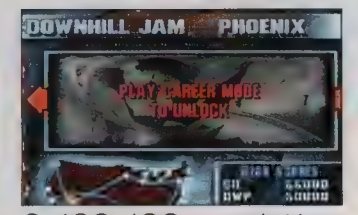
Zeitlupen-Modus:
Ⓧ ← ↑ Ⓧ ← Ⓧ

Private Carrera freischalten (Ihr müsst den Level mit Officer Dick starten und nach der Code-Eingabe beenden, damit Private Carrera anstelle des Officers erscheint):
Ⓨ ↑ Ⓨ ↑ Ⓑ ↑ ← Ⓨ

Ⓐ Ⓨ Ⓑ ↓ ↑ →: *Bestimmte Moves und Tricks könnt Ihr nur dann ausführen, wenn der Spezialbalken (o. l.) aktiviert ist...*

Kein Problem: Pausiert einfach das Spiel und gebt anschließend die entsprechende Tastenkombination ein...

...und schon strahlt die Leiste oben links. Doch das Beste ist: Selbst nach einem Sturz verschwindet der Balken nun nicht mehr!



Ⓨ → ↑ Ⓧ Ⓨ ← ↑ Ⓧ Ⓨ: *Lasst Euch nicht von der Meldung verunsichern, dass die Levels noch nicht freigespielt sind...*

...sondern wählt einfach den gewünschten Kurs und stürzt Euch ins Vergnügen!

Officer Dick hat trotz seiner robusten Figur von allen Charakteren die besten Werte

Ⓧ Ⓑ ↑ ← ←: *Skatet mit Riesenschädel!*

V-Rally 2: Expert Edition

Alle Strecken und Autos

Folgt der Anleitung, dann könnt Ihr alle Autos und Strecken freimogeln:

Drückt im „Fortschritte"-Bildschirm L R ← → ← → ↑ ↓ ↑ ↓ Ⓐ Ⓐ...

Mit den Cheats skatet Ihr so gut, dass Ihr selbst Tony Hawk noch eine kleine Übungsstunde erteilen könntet...

...und schaltet nun alle Strecken und Fahrzeuge frei, indem Ihr mit Ⓐ auf die einzelnen Kästen klickt

Spannenden Duellen mit hochgezüchteten und perfekt getunten Rennboliden steht nun nichts mehr im Weg

Wacky Races

Sucht Euch einen Wagen aus und fahrt gegen das Schild in der Mitte des Levels. Im nun erscheinenden Menü wählt Ihr unter **„Cheats"** die Option „Cheat-Code eingeben". Dort gebt Ihr einen der folgenden Codes ein.

Um die Cheat-Funktion zu aktivieren, müsst Ihr sie noch im „Wacky-Cheat-Code-Sammlung"-Menü anschalten.

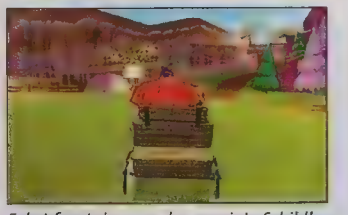
Cheats

Alle Fahrzeuge:
WACKYSPOILERS

Alle Fähigkeiten:
BARGAINBASEMENT

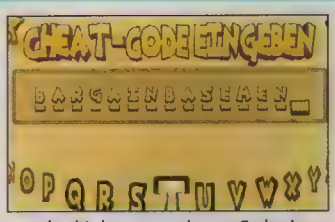
Alle Herausforderungen und Strecken:
WACKYGIVEAWAY

„Knallhart-Modus":
CRACKEDNAILS

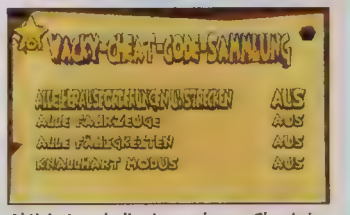


Fahrt frontal gegen das gezeigte Schild!

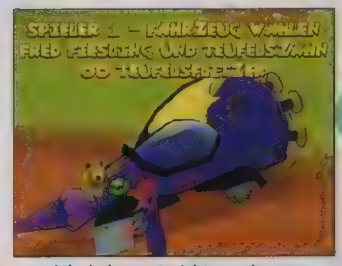
***BARGAINBASEMENT**: Wählt dann im Optionsmenü den Punkt „Cheats" aus...*



...und gebt den angegebenen Code ein

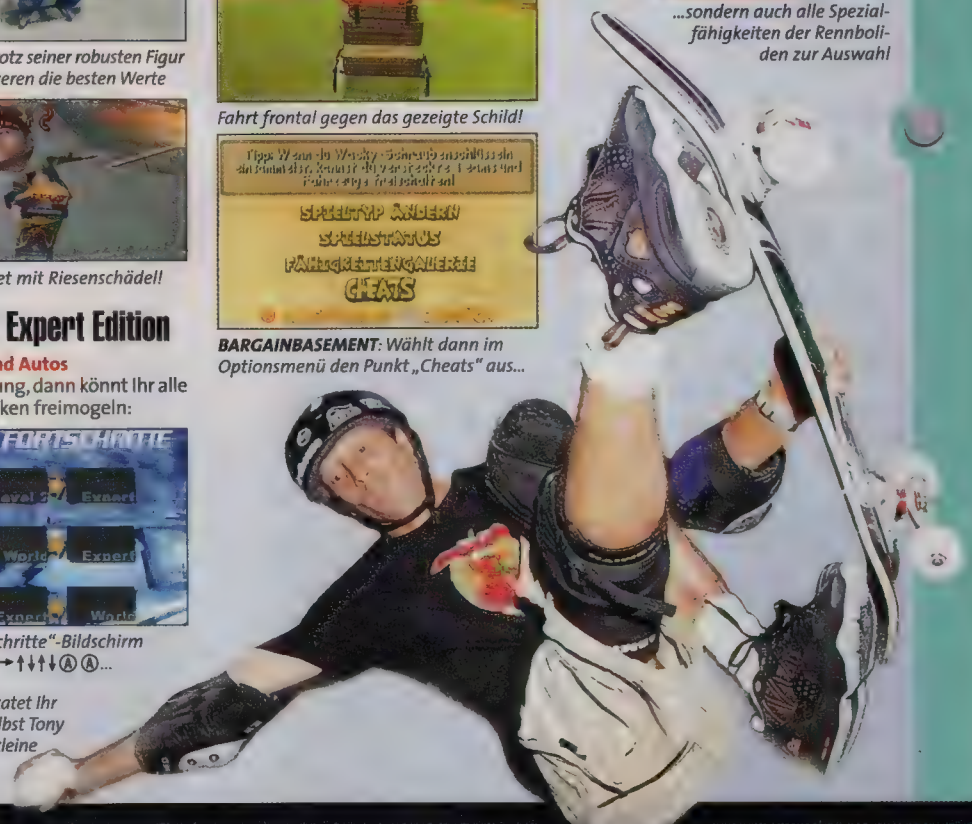


Aktiviert noch die eingegebenen Cheats im Menü „Wacky-Cheat-Code-Sammlung"...



...und Ihr bekommt nicht nur den versteckten Teufelsflitzer mit Fred Fiesling und Teufelszahn am Lenkrad...

...sondern auch alle Spezialfähigkeiten der Rennboliden zur Auswahl



Text: Michael Stapf

KARSTADT

Dabei sein ist alles!

DESTRUCTION DERBY
89.95
€ 45.99

PORSCHE CHALLENGE
29.95
€ 15.31

COLD BLOOD
99.95
€ 51.10

JEREMY McGRATH 2000
59.95
€ 30.65

GRIND SESSION
89.95
€ 45.99

RC REVENGE
89.95
€ 45.99

KARSTADT

Zeig' was du drauf hast

BATTLETANX

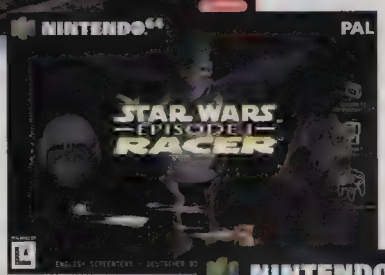
129.95

€ 66.44

TUROK 2

29.95

€ 15.31



STAR WARS RACER

69.95

€ 35.76

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

129.95

€ 66.44

POKÉMON STADIUM

149.95

€ 76.67

SUPER SMASH BROTHERS

99.95

€ 51.10

GAME & WATCH GALLERY 3

49.95

€ 25.54

SUPER MARIO BROTHERS

69.95

€ 35.76

WARIO LAND 3

69.95

€ 35.76

TOMB RAIDER

69.95

€ 35.76

SOCCER MANAGER

69.95

€ 35.76

WACKY RACES

69.95

€ 35.76

KARSTADT

The Game Attack

DEAD OR ALIVE
99.95
€ 51.10

MAKEN X
99.95
€ 51.10

ECCO THE DOLPHIN
99.95
€ 51.10

TOY STORY 2
99.95
€ 51.10

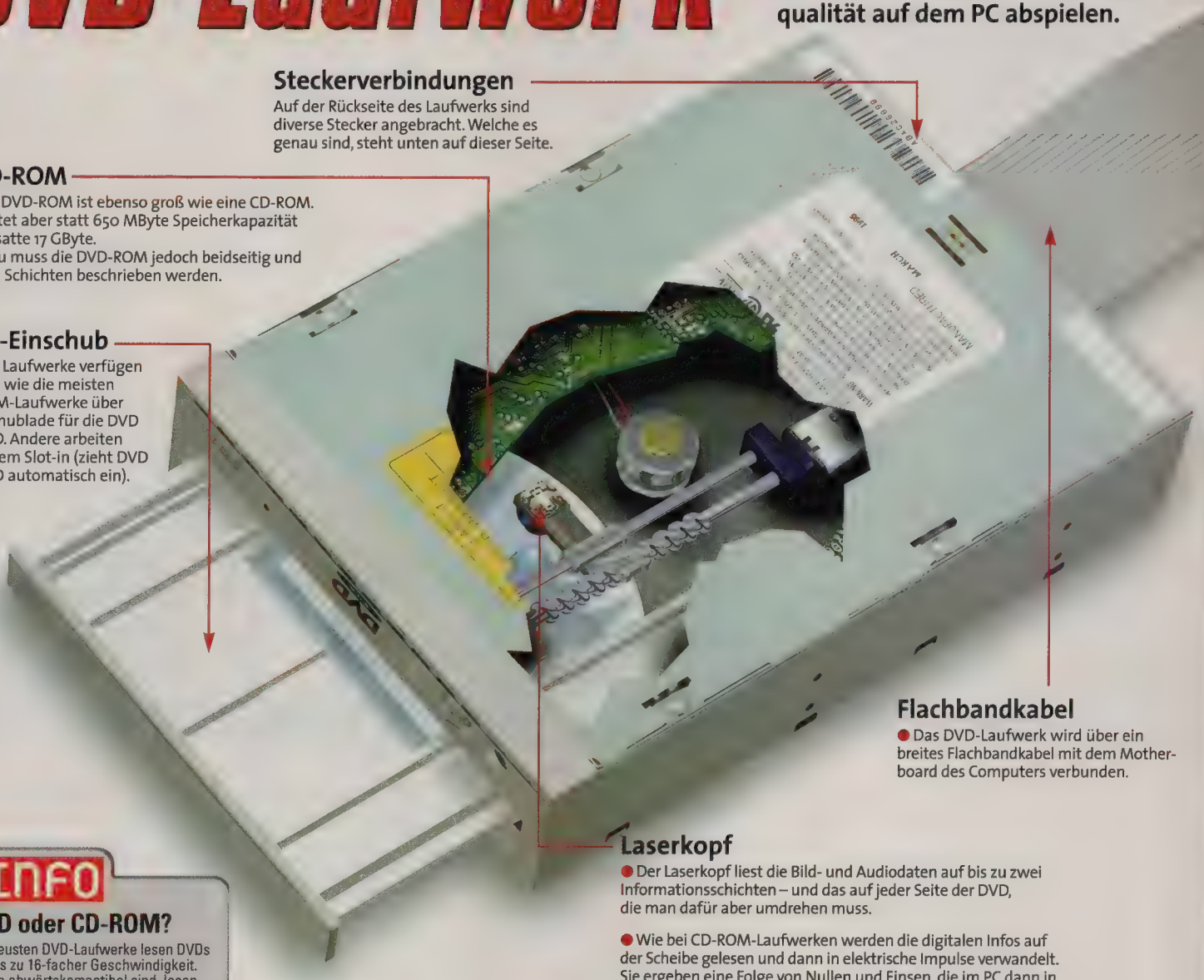
FUR FIGHTERS
99.95
€ 51.10

GTA 2
99.95
€ 51.10

82000 2 0298WP2043

SO FUNKTIONIERT EIN DVD-Laufwerk

DVD-Laufwerke werden immer günstiger und leistungsstärker. Mit ihnen kann man DVD-Spiele und -Filme in super Ton- und Bildqualität auf dem PC abspielen.



Steckerverbindungen
Auf der Rückseite des Laufwerks sind diverse Stecker angebracht. Welche es genau sind, steht unten auf dieser Seite.

DVD-ROM
● Eine DVD-ROM ist ebenso groß wie eine CD-ROM. Sie bietet aber statt 650 MByte Speicherkapazität bis zu satte 17 GByte.

Dazu muss die DVD-ROM jedoch beidseitig und in zwei Schichten beschrieben werden.

DVD-Einschub
● Viele Laufwerke verfügen ähnlich wie die meisten CD-ROM-Laufwerke über eine Schublade für die DVD oder CD. Andere arbeiten mit einem Slot-in (zieht DVD oder CD automatisch ein).

Flachbandkabel
● Das DVD-Laufwerk wird über ein breites Flachbandkabel mit dem Motherboard des Computers verbunden.

Laserkopf
● Der Laserkopf liest die Bild- und Audiodaten auf bis zu zwei Informationsschichten – und das auf jeder Seite der DVD, die man dafür aber umdrehen muss.

● Wie bei CD-ROM-Laufwerken werden die digitalen Infos auf der Scheibe gelesen und dann in elektrische Impulse verwandelt. Sie ergeben eine Folge von Nullen und Einsen, die im PC dann in Bilder, Texte oder Töne umgewandelt werden.

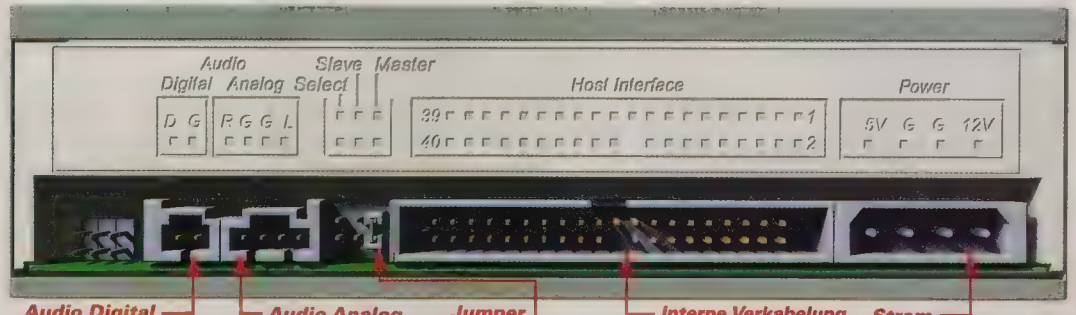
INFO

DVD oder CD-ROM?
Die neusten DVD-Laufwerke lesen DVDs mit bis zu 16-facher Geschwindigkeit. Da sie abwärtskompatibel sind, lesen sie auch problemlos CDs – egal ob Audio- oder Photo-CDs. Dabei erhöht sich die Lesegeschwindigkeit auf bis zu 40-fach. Der Grund für diese unterschiedlichen Geschwindigkeiten liegt im Fassungsvermögen der beiden Disk-Arten: Die DVD ist auf beiden Seiten in zwei übereinander liegenden Schichten beschrieben, die CD nur einseitig und einschichtig. So muss der Laserkopf beim Auslesen der Daten nicht ständig auf untere oder obere Schicht umstellen – das gibt Speed.

Die günstigsten DVD-Einbaukits kosten rund 250 Mark. Sie bieten dabei eine Lesegeschwindigkeit von maximal 6-fach für DVD und 32-fach für CD-ROM. Wer einen älteren, etwas schwächeren PC hat, muss für ruckelfreie Bilder sogar ein deutlich teureres Bundle mit extra MPEG-Karte kaufen.

Damit lohnt sich der Kauf eines DVD-Laufwerks nur für die, die tatsächlich oft am PC DVD-Games und -Filme abspielen. Für alle anderen ist ein klassisches CD-ROM-Laufwerk viel besser. Schon für zirka 110 Mark gibt es Laufwerke mit 50-facher Geschwindigkeit.

Steckverbindungen



Audio Digital
Anschluss fürs DVD-Laufwerk mit dem digitalen Sound-Chip auf der MPEG-Karte oder direkt mit der digitalen Soundkarte

Audio Analog
Wahlweise kann man das DVD-Laufwerk auch über diese Verbindung an Soundkarten mit analogen Steckern anschließen

Jumper
Hängt am Flachbandkabel zusätzlich eine Festplatte, dann gehört der Jumper auf „Slave". Ansonsten muss er auf „Master"

Interne Verkabelung
An diesem so genannten „Host Interface" (Verbindung zum PC-Motherboard) wird das Flachbandkabel angesteckt

Strom
Das DVD-Laufwerk wird über den Power-Stecker per Stromkabel an das eingebaute Netzteil des Computers angeschlossen

Text: Ulrike Goreßen · Illustration: Horst Kolodziejczyk

Afics DO 4010E · AOpen DVD-1640 Pro · Brainware DVD3210 · CyberDrive DDM086D
Guillemot Maxi DVD12x · NEC DV5700 · Pioneer DVD105S · Spacewalker SD-101

Technik im Rampenlicht: Alle Welt redet von DVD. Wir haben acht gute DVD-ROM-Laufwerke ab 250 Mark getestet.

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Auch das ist ein Star: das UKW-Mini-Radio von Creative Labs mit Kopfhörern und Gürtelclip. Zehn Stück gibt's zu gewinnen. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 130. Aktionsschluss ist der 20.9.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

SUPERSTAR

INFO

So haben wir getestet

- Als Testrechner wurde ein Pentium III mit 450 MHz und 128 MB SD-RAM eingesetzt. Abgesehen von den üblichen Komponenten (für Grafik, Sound) wurden keine weiteren Karten installiert.
- Jedes DVD-Laufwerk wurde auf einem „sauberen" Betriebssystem Windows 98 SE geprüft. Nach jedem Test wurde der Rechner in den Ursprungszustand versetzt, damit keine Treiberreste oder Systemeinträge das Ergebnis beeinflussen.
- Jedes DVD-Laufwerk wurde mit dem Prüfprogramm „DVD Tach" auf seinen Speed hin getestet. Die CD-Geschwindigkeit wurde anhand der Übertragung verschiedener Datenpakete (5, 10, 50 und 100 MB) vom Laufwerk auf eine U-DMA/66-Festplatte getestet.

  Jedes Laufwerk durchlief den Test fünfmal. Aus diesen Ergebnissen wurde ein Durchschnittswert ermittelt.
- Die Fehlerkorrektur wurde anhand präparierter CDs und DVDs getestet.
- Die Login-Zeit ist die Zeit, die es dauert, bevor man auf die CD oder DVD zugreifen kann. Sie wurde ermittelt vom Einlegen der CD oder DVD bis zum Zugriff auf das Medium.
- Die Ausstattung beinhaltet alles von Software über Schrauben und Kabel bis hin zum Handbuch und wurde unter Berücksichtigung des Preises bewertet.
- Die Gesamtnote der Laufwerke setzt sich zusammen aus den Einzelbewertungen für Tempo, Fehlerkorrektur, Login-Zeit und Ausstattung.

Die Abkürzung DVD steht für den Begriff „Digital Versatile Disk". Das heißt auf Deutsch so viel wie „vielseitiges digitales Speichermedium". Und vielseitig ist die DVD in der Tat, sie wird schon jetzt von vielen der CD als Speicher vorgezogen. Immer mehr Spiele oder Lexika gibt es inzwischen auch auf DVD.

So ganz verdrängt hat die DVD die CD aber doch nicht. Das hat vor allem zwei Gründe: Erstens gibt es lange nicht alle aktuellen Titel auf DVD. Und zweitens sind DVDs und DVD-Laufwerke teuerer als die CD-Konkurrenz.

Der Vorteil von DVDs hingegen ist augenscheinlich: Sie bieten ein Vielfaches an Speicher. Bis zu 19 Gigabyte Daten werden auf nur einer DVD untergebracht. Das reicht dicke für Enzyklopädien mit Videosequenzen, Spiele oder eben Videofilme in unterschiedlichen Sprachen und mit Zusatzelementen wie „The Making of..." oder Interviews mit Schauspielern.

Einen lästigen Nachteil gibt es leider auch: Es ist der Ländercode (1). Er verhindert, dass Du etwa US-Topfilme wie „The Kid" mit Bruce Willis oder die neueste Jim-Carrey-Komödie schon auf DVD ansehen kannst, bevor sie hier im Kino überhaupt angelaufen sind.

Für den Ländercode wurde die Welt in sechs Regionen unterteilt. Jede Region hat einen eigenen Code. Europa, Japan, Südafrika und der mittlere Osten etwa gehören zu Region 2, Nordamerika (USA und Kanada) gehört zu Region 1. Seit dem 1. Januar 2000 dürfen nur noch RPC-2-Laufwerke (Regional Playback Control Phase II) verkauft werden – bei ihnen kann der Regional- oder Ländercode genau fünfmal geändert werden, dann wird eine Blockierung aktiviert – und die kann nur noch vom Hersteller zurückgesetzt werden.

Einfach eingebaut

Ein DVD-ROM-Laufwerk wird wie ein CD-ROM-Laufwerk im PC eingebaut und verkabelt. Es verfügt in der Regel über einen digitalen und einen analogen Soundausgang. An den analogen Soundausgang wird eine herkömmliche Soundkarte angeschlossen. An den digitalen Soundausgang gehört ein so genannter AC3-Dekoder (2).

Der AC3-Dekoder ist ein Dolby Digital-Dekoder, mit dem man 5.1-Surround-Sound dekodieren kann. Der 5.1-Surround-Sound unterstützt fünf Kanäle plus Subwoofer. So sind Kinofeeling und heißer Sound garantiert.

Was kann Dekoder-Software?

Bei Solo-Laufwerken (also ohne zusätzliche MPEG2-Karte) wird nur das Laufwerk in den PC eingebaut. DVD-Filme sind nach dem MPEG2-Verfahren (3) komprimiert. Um diese Daten dekodieren zu können, sind Programme wie „WinDVD" oder „PowerDVD" notwendig. Das sind Software-Tools, die nicht nur die Videos dekodieren, sondern auch ein Bedienpanel bieten. Darüber kann man die Videos steuern, die Sprache des Films wechseln oder einzelne Sequenzen anwählen.

Doch auch die Hardware muss stimmen. Die Software-Dekodierung (4) ist rechenaufwendig. Für eine ruckelfreie Darstellung von Videos brauchst Du mindestens einen Pentium II oder Celeron mit 400 MHz oder einen K6-III mit 500 MHz und 64 MB RAM.

Die richtige Grafikkarte

Wer einen älteren und schwächeren PC aufrüsten will, sollte eine MPEG2-Karte (5) einbauen – dann reicht eine Grafikkarte mit 8 MB vollkommen aus. Ansonsten sollte es schon eine Grafikkarte der neueren Generation sein, etwa eine Grafikkarte mit TNT2- oder

Text: Melanie Reul · Illustration: Horst Kolodziejczyk · Fotos: Michael Kayser

GeForce-256-Chipsatz. Der Vorteil dieser Karten besteht darin, dass ihr Chipsatz „Motion Compensation" bietet. Diese Funktion sorgt für eine ruckelfreie Darstellung.

Wenn die CPU schwächelt

Solo-Laufwerke sind praktisch und meistens sehr günstig. Doch wenn der Prozessor weniger als 400 MHz Takt bietet, wirst Du wenig Freude an DVDs haben und musst auf eine andere Lösung ausweichen.

Bei älteren oder langsameren Prozessoren helfen die so genannten DVD-Kits oder DVD-Bundles. Sie bestehen aus DVD-ROM-Laufwerk und MPEG2-Karte. Hier übernimmt die Karte die Dekodierung des Videofilms und entlastet so den Prozessor. Damit kann man auch mit einem Pentium II 266 DVD-Videos in voller Pracht und Geschwindigkeit genießen.

Solche DVD-Kits gibt es von verschiedenen Herstellern, unter anderem von Creative Labs und Guillemot. Bei Creative Labs bekommt man für rund 600 Mark ein 12-fach-DVD-Laufwerk, die Dxr3-Dekoderkarte und ein stattliches Softwarepaket. Das Paket enthält den „Creative PC-DVD Player" (ein Bedienpanel), das Soundprogramm „Creative LAVA!-Player" und das Tool „Creative MediaRing Talk" zum Optimieren. Obendrein gibt es noch eine DVD mit dem Film „Super Speedway" und das Spiel „Outcast".

Zu wenige Schnittstellen?

Wenn Du auch einen Brenner und ein CD-ROM-Laufwerk in Deinen PC einbauen willst oder Deine Hardware in einem Mini- oder Midi-Tower untergebracht ist (und Dir somit langsam die Schnittstellen ausgehen), bieten sich Combo-Geräte an. Sie vereinen drei Funktionen: CD-ROM-Laufwerk, DVD-Laufwerk und CD-Brenner. Eine solche All-in-One-Lösung hat lediglich eine IDE-Schnittstelle und nur einen Laufwerksschacht nötig.

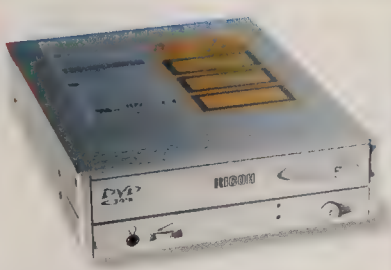
Einziger Nachteil: Es ist keine direkte 1:1-Kopie von CDs möglich, wenn nicht noch ein CD-ROM-Laufwerk vorhanden ist – oder man muss die Daten auf der Festplatte zwischenlagern.

Combo-Geräte gibt es zum Beispiel von Ricoh oder Toshiba. Das Ricoh-Gerät MP9060A bietet für rund 650 Mark alle Wunschgeräte in einem und kostet damit genauso viel wie drei Einzelgeräte. Ricoh legt seinem Combo-Gerät an Software die Brennsoftware „Nero Burning ROM" und „InCD" bei. Leider muss DVD-Software extra gekauft werden (Preis: ab 50 Mark).

Die richtige Wahl

Der Angebot an DVD-Laufwerken ist groß. Darum solltest Du Dir vor einem Kauf unbedingt überlegen, was für Dich am Wichtigsten ist.

Wer schon einen PC mit schneller CPU und stattlicher Grafikkarte hat,



Das Combo-Laufwerk von Ricoh bietet drei Geräte in einem Laufwerk

greift am besten zum schnellsten Laufwerk. Die maximale Geschwindigkeit bei DVDs ist zur Zeit 16-fach. Im Test konnte sich das AOpen DVD-1640 Pro mit maximaler 14,2-facher Geschwindigkeit durchsetzen. Auch die DVD- und CD-Fehlerkorrektur ist optimal.

Besitzt Du bereits ein DVD-Laufwerk und die entsprechende Software, bist aber mit der Performance des Laufwerks nicht mehr zufrieden, weil es vielleicht nur 4- oder 6-fachen Speed bringt? Dann bist Du mit den so genannten Bulk-Versionen gut beraten. Bulk-Versionen sind abgespeckte Versionen, bei denen in der Regel außer den Treibern keine Software beiliegt.

Hier bietet CyberDrive mit dem DM086D für rund 250 Mark ein Laufwerk, das es immerhin auf 8-fache Geschwindigkeit bringt. Soll es etwas schneller sein, ist das DVD105SZ von Pioneer mit 16-facher Geschwindigkeit für knapp 300 Mark optimal.

Lexikon

Hier werden wichtige Fachbegriffe rund um DVD-Laufwerke erklärt.

1 Ländercode
Er besagt, welcher Region das Laufwerk angehört und welche DVDs es darum abspielen kann. Europa bildet mit Asien, Südafrika und mittlerem Osten Region 2.

2 AC3-Dekoder
Man schließt diesen Dekoder an den digitalen Ausgang des DVD-Laufwerks an. Mit ihm kann man 5.1-Surround-Sound dekodieren (Unterstützung von fünf Kanälen und einem Subwoofer).

3 MPEG2
MPEG Layer 2 oder kurz MPEG2 (MPEG = Motion Picture Experts Group) ist der derzeitige Standard zur Kodierung komprimierter Videodaten.

4 Dekodierung
Kodierte (verschlüsselte) Daten müssen per Dekoder (Soft- oder Hardware) dekodiert werden, damit sie sich darstellen lassen.

5 MPEG2-Karte
Sie hilft bei schwacher Prozessor-Leistung durch Dekodierung kodierter Daten. So entlastet sie Prozessor und Arbeitsspeicher.

6 Login-Zeit
Bezeichnet die Zeitspanne zwischen dem Einlegen der CD/DVD und dem Zugriff auf die Scheibe.

Das Afreey DD 4010E hält in Sachen Speed sein Versprechen

Das Ausgewogene

Afreey DD 4010E

Der eher unbekannte Hersteller aus Taiwan bietet gute Produkte zu einem fairen Preis an.

Ausstattung: Es gibt Schrauben, Audiokabel und ein Handbuch (Englisch, aber dank Abbildungen informativ). An der Front des DVDs sind ein Anschluss für Kopfhörer, Lautstärkeregelung, Notauswurf, Vorwärts- und Stop/Auswurf-Taste und eine Anzeige für CD-/DVD-Betrieb. Zur Installationsdiskette gibt es die Dekoder-Software „WinDVD 2.1".

Tempo: Der Speed im CD-Bereich ist mit 29,3-fach gut und auch die gemessene 9,1 bei DVDs liegt nah am angegebenen Wert. Die Login-Zeiten 6 sind allerdings mit 16 bzw. 19 Sekunden für DVD und CD recht lang.

Fehlerkorrektur: Die Fehlerkorrektur ist gut, und das Laufwerk springt immer wieder zur maximalen Geschwindigkeit.

Fazit: Afreey bietet ein leistungsfähiges Laufwerk zum guten Preis.

Gewöhnungsbedürftig: die besonders kleinen Bedientasten an der Frontseite

DD 4010E
DVD-ROM-Laufwerk
ca. 350 Mark | Hersteller: Afreey
www.afreey.com.tw
Gutes Preis-Leistungs-Verhältnis und gute Performance zeichnen dieses Gerät aus
2

Das Laufwerk DVD-1640 Pro von AOpen bietet in fast allen Bereichen beste Werte

Der Sieger

AOpen DVD-1640 Pro

SCREENFUN Testsieger

DVD-Laufwerke erweitern das umfangreiche Angebot von AOpen.

Ausstattung: Im Paket werden ein Audiokabel, Schrauben und ein prima Handbuch mitgeliefert. Auf der Frontseite befinden sich Kopfhöreranschluss, Lautstärkeregelung, eine Stop/Auswurf-Taste sowie eine Anzeige für DVD-Betrieb. Leider fehlt ein Notauswurf. Es gibt die aktuelle Version 2.555 der Dekoder-Software „Cyberlink PowerDVD" und eine Installationsdiskette.

Tempo: Das AOpen-Laufwerk ist mit 38,4-facher Geschwindigkeit für den CD-Betrieb und mit 14,2-fachem Speed für DVD das schnellste im Test. Die Login-Zeiten könnten etwas kürzer sein, liegen allerdings noch im Rahmen.

Fehlerkorrektur: Sie ist in beiden Bereichen bestens. Das Laufwerk kommt schnell wieder auf Hochtouren.

Fazit: Das DVD-Laufwerk von AOpen überzeugt durch beste Geschwindigkeit und stattlichen Lieferumfang.

Sehr komfortabel: Statt einer Schublade verfügt das Gerät über Slot-in-Einzug

DVD-1640 Pro
DVD-ROM-Laufwerk
ca. 350 Mark | Hersteller: AOpen
www.aopen.de
Das AOpen-Gerät spurtete den anderen Teilnehmern davon – ein wahrer Sprintsieger!
1

Das Ordentliche

Brainwave DVD3210

Das Brainwave DVD3210 bietet durchgehend Werte im mittleren Bereich

Das Laufwerk von Brainwave siedelt sich im Test-Mittelfeld an.

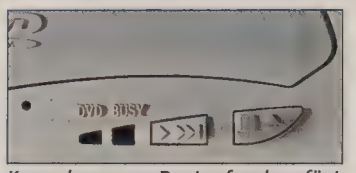
Ausstattung: Im Paket liegt nur der Software-Dekoder „WinDVD 2.1" zusammen mit einer Installationsdiskette. Nach einem Handbuch oder Schrauben sucht man leider vergeblich.

An der Front des DVDs finden sich ein Kopfhörer-Anschluss, Lautstärkeregelung, Notauswurf, Vorwärts- und Stop/Auswurf-Taste sowie die Anzeige für CD- und DVD-Betrieb.

Tempo: Die maximale CD-Geschwindigkeit (32-fach) wird mit dem Wert 28,2 deutlich unterboten. Die DVD-Geschwindigkeit ist mit 9,2 akzeptabel. Die Login-Zeiten sind mit 15 Sekunden (DVD) und 19 Sekunden (CD) zu hoch.

Fehlerkorrektur: In beiden Betriebsarten ist die Fehlerkorrektur gut. Das Laufwerk braucht aber lange, um wieder auf Hochtouren zu kommen.

Fazit: Preis und Leistung des Brainwave-Geräts sind durchschnittlich.



Knapp bemessen: Das Laufwerk verfügt im Vergleich über sehr kleine Tasten

DVD3210
DVD-ROM-Laufwerk

ca. 300 Mark	Hersteller: Brainwave

www.nichimen.de

Bei diesem Laufwerk sind die Werte insgesamt guter Durchschnitt. Der Preis ist fair

2

Das Kleine

CyberDrive DM086D

Das CyberDrive DM086D wird ohne viel Zubehör angeboten

Das Kombi-Laufwerk von CyberDrive ist in Sachen DVD das langsamste.

Ausstattung: Mit dem DM086D erhältst Du eine echte Sparversion: keine Dekoder-Software gibt es, lediglich Treiber. Immerhin gehören aber ein Handbuch, Audiokabel und Schrauben zum Lieferumfang.

An der Front des DVDs finden sich der Kopfhöreranschluss, Lautstärkeregelung, Notauswurf, Stop/Auswurf-Taste und eine Betriebsanzeige.

Tempo: Mit 7,8-fachem Speed für den DVD- und maximal 30,8 für den CD-Betrieb liegen die Höchstgeschwindigkeiten sehr nah an den Herstellerangaben. Die Login-Zeiten sind mit 14 (DVD) und 15 Sekunden (CD) für dieses Gerät noch akzeptabel.

Fehlerkorrektur: Die Fehlerkorrektur ist sehr gut, und das Gerät kommt auch relativ schnell wieder auf Speed.

Fazit: Das CyberDrive ist nicht das schnellste Laufwerk, aber günstig.

Leicht erreichbar: Die Auswurf-Taste (Eject) lässt sich sehr gut bedienen

DM086D
DVD-ROM-Laufwerk

ca. 250 Mark	Hersteller: CyberDrive

www.cyberdrive.de

Dieses Gerät besticht mehr durch seinen günstigen Preis als durch Geschwindigkeit

2

Das Komplettpaket

Guillemot Maxi DVD12x

Einseitig bestückt: Das Maxi DVD12x bietet viele Kabel, aber wenige Tasten

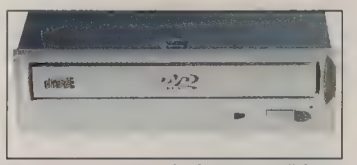
Guillemot schickt ein Komplettpaket (Drive und MPEG-Karte) in den Test.

Ausstattung: Ein umfangreiches Handbuch, Audio- und IDE-Kabel sowie Schrauben sind im Paket. Das Bedienfeld ist dafür leider mager: es weist nur den Notauswurf, Stop/Auswurf-Taste und die Betriebsanzeige auf. Neben der Installationsdiskette gibt's noch die Bediensoftware „PowerDVD 2.1".

Tempo: Mit 38,4 liegt die maximale CD-Geschwindigkeit nahe am Wunschwert. Die DVD-Werte sind mit 10,8 ebenfalls gut. Dafür sind die Login-Zeiten mit 12 Sekunden für DVD und 18 Sekunden für CD hier zu lang.

Fehlerkorrektur: Im CD-Bereich ist die Fehlerkorrektur gut, im DVD-Bereich stören zu viele Fehler nachhaltig. Ist die Fehleranzahl zu hoch, schaltet das Gerät leider auch nicht mehr auf die maximale Geschwindigkeit um.

Fazit: Insgesamt stimmen die Werte, nur die Fehlerkorrektur zickt bei DVDs.



Mageres Frontpanel: ohne Lautstärkeregelung und Kopfhöreranschluss

Maxi DVD12x
DVD-ROM-Laufwerk

ca. 300 Mark	Hersteller: Guillemot

www.guillemot.com

Über schwache Fehlerkorrektur und magere Bedienfelder tröstet nur der Preis hinweg

2

Das Magere

NEC DV5700

Das DV5700 eignet sich besonders für Aufrüster – leider fehlt ein DVD-Dekoder

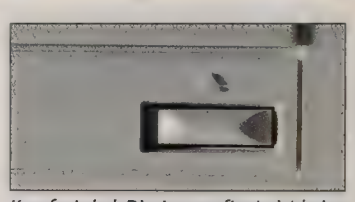
Das DV5700 ist ein gutes Laufwerk, leider mit arg wenig Zubehör.

Ausstattung: Bei NEC ist die Ausstattung leider zu kurz gekommen: Die notwendigen Kabel und Schrauben fehlen. Statt eines Handbuchs liegt ein Faltblatt bei. An der Gerätefront befinden sich der Kopfhöreranschluss, Lautstärkeregelung, Notauswurf, Betriebsanzeige und eine Stop/Auswurf-Taste. Eine Installationsdiskette ist die einzige mitgelieferte Software.

Tempo: Die Geschwindigkeit stimmt wieder versöhnlich: 38,1 im CD- und maximal 10,8 im DVD-Betrieb sind prima Werte. Die Login-Zeiten liegen mit 14 Sekunden für DVD und mit 12 Sekunden für CD im grünen Bereich.

Fehlerkorrektur: Für fehlerhafte CDs ist die Korrektur hervorragend. Bei fehlerhaften DVDs schwächelt das Laufwerk allerdings ein wenig.

Fazit: Ein ideales Umrüst- oder Aufrüst-Laufwerk zu einem guten Preis!



Komfortabel: Die Auswurftaste ist beim NEC-Drive besonders gut erreichbar

DV5700
DVD-ROM-Laufwerk

ca. 260 Mark	Hersteller: NEC

www.nec.de

Das DV5700 überzeugt durch niederen Preis und gute Werte, durch die Ausstattung weniger

2

Das Basispaket

Pioneer DVD105S

Für 50 Mark mehr gibt es dieses Laufwerk auch mit zwei Spielen und MPEG2-Dekoder

Pioneer lockt bei diesem Drive mit viel Leistung zum guten Preis.

Ausstattung: Das DVD105S ist eine Bulk-Version. Das heißt, an der Ausstattung wurde klar gespart. Dafür ist der Preis (zirka 300 Mark) niedriger als bei der Komplettversion (rund 350 Mark). Es gibt dann aber weder Handbuch, Kabel, Schrauben noch Software. An der Front finden sich Kopfhöreranschluss, Lautstärkeregelung, Betriebsanzeige und eine Stop/Auswurf-Taste.

Tempo: Die Geschwindigkeit ist sehr gut: 38,4 im CD-Betrieb und maximal 14,1 beim DVD-Betrieb. Sagenhaft kurz sind die Login-Zeiten mit 7 Sekunden für DVD und nur 9 Sekunden für CD.

Fehlerkorrektur: Die Fehlerkorrektur für CDs ist sehr gut. Bei DVDs fällt sie etwas ab, ist aber immer noch gut. Die Höchstgeschwindigkeit ist angenehm schnell wieder erreicht.

Fazit: Die sehr magere Bulk-Version bietet Top-Tempo und prima Leistung.

Dank Slot-in-Einzug werden DVD oder CD immer korrekt eingezogen

DVD105S
DVD-ROM-Laufwerk

ca. 300 Mark | Hersteller: Pioneer

www.pioneer.com

Die Leistung ist sehr gut, aber die Ausstattung ist selbst für eine Bulk-Version sehr mager

2

Der Leisetreter

Spacewalker SD-101

Gute Ausstattung: Das SD-101 bietet viele Extras sowie zahlreiche Bedienelemente

Das Spacewalker-Drive liefert auf leise Weise eine gute Performance.

Ausstattung: Mit im guten Paket liegen ein Audiokabel, ein (englisches) Handbuch und Schrauben.

Auf dem Bedienfeld befinden sich der Kopfhöreranschluss, Lautstärkeregelung, Betriebsanzeige für DVD und CD, eine Vorwärts- und Stop/Auswurf-Taste sowie der Notauswurf. Spacewalker legt zudem „PowerDVD 2.1" und eine Installationsdiskette bei.

Tempo: Mit 9,8 erreicht das Laufwerk fast die Herstellerangabe für den DVD-Betrieb. Auch beim CD-Betrieb ist es mit 31,2 gut dabei. Die Login-Zeiten sind in Ordnung: 12 Sekunden für DVD und 15 Sekunden für CD.

Fehlerkorrektur: Die Fehlerkorrektur beim CD-Betrieb ist sehr gut. Beim DVD-Betrieb werden leider nicht alle Fehler erkannt – es wird langsam.

Fazit: Das gute und leise Allround-Laufwerk hat auch einen fairen Preis.

Der Notauswurf wird durch ein Loch aktiviert, hier leider besonders fummelig

SD-101
DVD-ROM-Laufwerk

ca. 310 Mark | Hersteller: Spacewalker

www.spacewalker.com

Ein leises und eher unauffälliges DVD-Laufwerk, das gute Allround-Eigenschaften bietet

1

Alle acht getesteten DVD-ROM-Laufwerke im Überblick

Hersteller Gerät	Afreey DD 4010E	AOpen DVD-1640 Pro	Brainwave DVD3210	CyberDrive DM086D	Guillemot Maxi DVD12x	NEC DV5700	Pioneer DVD105S	Space-walker SD-101
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Fax	(06403) 90 50 20	(02102) 15 77 99	(0211) 35 51 150	(02102) 38 00 22	(09122) 88 63 33	(089) 96 27 45 00	(02154) 91 33 60	(04121) 47 69 0[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Ausstattung								
CD-Geschwindigkeit	32x	40x	32x	32x	40x	40x	40x	32x
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Audio-Out	analog/digital	analog/digital	analog/digital	analog/digital	analog/digital	analog/digital	analog/digital	analog/digital
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Treiber	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Weiteres Zubehör	Handbuch, Schrauben	Handbuch, Schrauben	nein	Handbuch, Schrauben	Handbuch, Schrauben	Handbuch	nein	Handbuch, Schrauben
Testwerte								
CD-Geschwindigkeit	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
DVD-Geschwindigkeit	9,1	14,2	9,2	7,8	10,8	10,8	14,1	9,8
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Login DVD (in Sekunden)	16	13	15	14	15	14	7	12
CD-Fehlerkorrektur	gut	sehr gut	gut	sehr gut	gut	[illegible]	sehr gut	[illegible]
DVD-Fehlerkorrektur	gut	sehr gut	gut	sehr gut	befriedigend	gut	gut	befriedigend
Bewertung								
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Preis (ca.)	350 Mark	350 Mark	300 Mark	250 Mark	300 Mark	260 Mark	300 Mark	310 Mark
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	2	1	2	2	2	2	2	1

Testsieger

Videosaurier auf dem Rückzug: Klassische Röhrenprojektoren mischen Rot, Grün und Blau erst auf der Leinwand, sie liefern ein scharfes Bild aber zu einem hohen Preis.

Stark im Kommen sind hingegen LCD-Projektoren sowie die (noch) teure DLP-Technik. Diese Technologien fügen Rot, Grün und Blau auf Chips zusammen und werfen das Bild aus einer Linse an die Wand. Das spart Platz – Projektoren passen [illegible]

Wer für Spiel und Film die ganz große Optik an die Wand werfen will, der muss seinen Fernseher durch einen Projektor ersetzen. Hier erfährst Du, was beim Großbildeinstieg zu beachten ist.

MEGABILD mit dem Projektor

INFO

Lichtleistung in Lumen

Wichtig neben der Pixel-Auflösung ist die Lichtleistung eines Projektors. Man misst sie bei LCD-Projektoren in ANSI-Lumen – diese Maßeinheit kennt kaum ein Spieler, sie stellt für Bildfreaks aber den entscheidenden Unterschied dar.

Je kräftiger die Projektorlampe und je durchlässiger die LCD-Panels, desto mehr Lumen leistet der Projektor. Das Minimum für ein brauchbares Bild über 1 Meter Breite sind 100 ANSI-Lumen – die reichen für ein Megabild von zwei oder mehr Metern Breite aber auch nicht aus. Wer viel Geld hat (rund 5000 Mark), hält deshalb nach Projektoren mit 400 bis 800 Lumen Ausschau – das ist genug, um eine Wand auf drei Metern Breite zu bestrahlen.

Wie ein Film ist auch ein Videospiel vor allem etwas fürs Auge. Kein Wunder also, dass sich Fans eine optimale Optik wünschen: Fette Grafik, die das ganze Blickfeld ausfüllt, ein Bild so groß wie im Kino – doch dafür ist der Computermonitor viel zu mickrig. Fernsehgeräten fehlt wiederum eine hohe Auflösung und genug Schärfe, um die jüngste Generation von Win-98- und Dreamcast-Spielen mit allen grafischen Details darzustellen.

Die Alternative zu kleinen, teuren PC-Bildschirmen oder günstigen, aber bildschwächeren Fernsehgeräten sind Projektoren und Beamer, die ihr Bild auf die Zimmerwand oder – noch besser – auf eine spezielle Leinwand werfen.

Mit einer Breite ab einem Meter liefern selbst günstigere Projektoren ein Bild, das doppelt oder viermal so groß ist wie die gewohnte Monitor-Optik. Die meisten Geräte bestrahlen sogar eine Bildbreite von zwei oder drei Metern. Damit ist die erste Voraussetzung für den Projektoreinsatz klar: Man braucht einen großen Raum und unverstellten Blick auf die (Lein-)Wand.

Je leistungsfähiger der Projektor ist beziehungsweise je mächtiger das gewünschte Bild, desto mehr Abstand muss zwischen Projektor und Projektionsfläche liegen. Als Faustregel gilt: **Ein Meter Abstand ist Minimum, doch erst ab zwei Metern wird die Bude wirklich zum Heimkino.**

Röhren oder LCD?

Um eine Bildbreite zwischen einem und drei Metern zu erreichen, gibt es drei verschiedene Technologien:

● **Röhren-Beamer:** Diese Geräte sind schon seit den 70er Jahren im Handel. Man erkennt sie an drei fetten Linsen für Rot, Grün und Blau (RGB). Diese Projektoren bieten gute Farbdarstellung, exzellenten Kontrast und hohe Bildqualität, sie sind robust und besitzen eine lange Lebensdauer.

Von Nachteil sind ihre Größe und ihr Gewicht, der Preis und eine umständliche Bedienung: Ein Röhrenprojektor muss an die jeweiligen Raumverhältnisse angepasst werden. Jede Verän-

Second-Hand-Optik

Online-Auktion: Auch wenn Geräte durch Text und Fotos beschrieben sind, ist man vor Schrott nicht gefeit. Steigere nur bei Leuten mit tadellosem Profil und erfrage Details per E-Mail

LCD-Projektoren sind meistens so teuer, dass sich ein Blick auf den Gebrauchtmarkt lohnt. Von Videofreaks, die auf die nächste Generation aufrüsten, werden Geräte teilweise schon nach wenigen Jahren für den halben Neupreis oder noch günstiger abgegeben.

Generell ist hier beim Kauf teurer Elektronik aber Vorsicht geboten: Ein Praxistest sagt mehr als tausend Worte. Optimal ist's also, wenn Du das Gerät zusammen mit einem Fachmann ausprobieren kannst. Bedenke dabei: **Nicht das Alter des Projektors ist entscheidend, sondern die Laufleistung. Frage vorm Kauf deshalb ausdrücklich nach dem Zustand der Lampe.**

Am sichersten ist der Gebrauchtkauf über den regionalen Anzeigenmarkt – dann kannst Du das Gerät selbst abholen und vorm Zahlen in Augenschein nehmen. Beim Erwerb über eine Online-Auktion fehlt dieser Ortsvorteil. Selbst bei etablierten Auktionshäusern und Personen, die sich über ihr Profil als vertrauenswürdig ausweisen, bleibt ein Restrisiko, statt Spitzenoptik Schrott zu erhalten.

Anschlussfreudig

Da ein LCD-Projektor selten eine RGB-Scart-Buchse besitzt, dafür aber fast immer eine S-Video-Buchse, kannst Du ihn mit jedem Videoplayer und jeder Konsole verbinden (siehe dazu rechts). Meide auf jeden Fall den normalen Video-Eingang (via Cinch), denn der liefert mit Abstand die mieseste Optik.

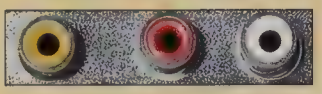
Spaß machen Beamer mit allen Konsolen, auch wenn zum Beispiel die Playstation-Grafik auf großen Flächen recht pixelig wirkt. Dieses Übel verschwindet im Dreamcast- und Win-98-Bereich: Dreamcast wie PC unterstützen höhere Auflösungen (VGA, SVGA, XGA) und liefern Bilder, die auch stark vergrößert nicht grobkörnig sind. Einen digitalen RGB-Eingang (DSub oder BNC) und eine Auflösung von mindestens 800 x 600 Pixeln (SVGA) sollte der Idealprojektor besitzen, falls Du ihn mit dem PC koppeln möchtest. Leider meist ein Minus: der horrende Preis.

Mit der VGA-Box (hier von Blaze) wird die Dreamcast zur Heimkino-Konsole: Das 100-Mark-Zubehör bringt Segas 640x480-Pixel-Auflösung in optimaler Qualität auf die Wand oder Leinwand

Die Video-Eingänge eines Beamers

Ein LCD-Projektor bietet selten eine bei Spielern besonders beliebte RGB-Scart-Buchse. Stattdessen verfügen die Video-Beamer über einen oder mehrere der drei hier genannten AV-Eingänge.

Video-Cinch-Eingang

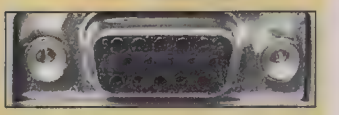


Durch den Video-Cinch-Eingang (FBAS) versteht sich der Projektor mit jeder Konsole und jedem Videoplayer. Die Bildqualität ist aber bescheiden – besser, Du ignorierst diesen Standard-Anschluss.

S-Video-Eingang

Der S-Video-Eingang bringt eine bessere, fast RGB-scharfe Optik. Er ist mittels Spezialkabel ebenfalls kompatibel mit Sega-, Sony- und Nintendo-Konsolen sowie mit VHS- und DVD-Geräten. Die einfachste brauchbare Anschlusslösung!

RGB-Eingang



Optimal ist der digitale RGB-Eingang, den PC-Spieler benutzen. Leider unterstützt nicht jeder Beamer mit dieser Buchse eine XGA- oder gar eine SXGA-Auflösung (1280 x 1024 Pixel)

derung des Standorts ist mit einer Neu-Einstellung verbunden – wer ein optimales Bild will, ruft einen Profi.

● **LCD-Projektoren:** Einfacher in der Handhabung sind LCD-Projektoren. Sie lassen sich unkompliziert ausrichten und liefern auch in nicht völlig dunklen Räumen ein gutes Bild. Billiggeräte haben meist nur ein LCD-Panel statt normalerweise drei und liefern nur eine begrenzte Auflösung weit unterhalb von SVGA (1024 x 768 Pixel mit 256 Farben).

Zum Heimkino-Einstieg sind Geräte wie etwa der Sharp XV-C20E geeignet. Sie genügen aber nicht Luxusansprüchen – und dem Wunsch, eine Win-98-Weltraumschlacht pixelfein auf der Wand zu spielen. Auch erzeugen solche Geräte mehr Lüftungsgeräusche als große, gut abgedämpfte Röhren- oder LCD-Projektoren. Wer auf krachende Actionfilme und -spiele steht, wird sich am Gebläselärm aber kaum stören.

● **DLP-Projektoren:** Das Geräuschproblem hat selbst die dritte (und neuste) Technologie noch nicht völlig im Griff. Ansonsten verbinden „Digital Light Processing"-Projektoren eine Spitzenbildqualität mit kompakten Abmessungen und geringem Gewicht.

Der Nachteil: Sie sind so teuer wie Röhrengeräte. Erst ab etwa 10.000 Mark beginnt das DLP-Vergnügen. Dafür braucht man echt gute Sponsoren.

LCD-Parade: Drei Projektorklassen auf einen Blick

Sparsam: Sharp XV-C20E

Den Platz am unteren Ende der Projektor-Preisskala erkauft sich Sharp mit einer geringen Lumen-Leistung. Dennoch ist der XV-C20E schwerer (4,5 kg) und klobiger als der Sony VPL CS-1 (siehe rechts).

Für kleine Räume ist der Sharp-Projektor zu empfehlen, er kann mit SVGA- und XGA-Grafik aber wegen fehlender Anschlüsse und geringer Auflösung nichts anfangen. Das beste Bild erhältst Du per S-Video.

Daten

Helligkeit:	60 ANSI-Lumen
Auflösung:	480 x 400 Pixel
Preis (ca.):	4000 Mark

Kraftzwerg: Sony VPL CS-1

Der kompakte, nur 3 Kilo schwere LCD-Projektor von Sony wirft ein gutes Bild zu konkurrenzlosem Preis. Trotz seiner Winz-Abmessung (28 cm breit, gut 20 cm tief) bestrahlt er problemlos zwei Meter Breite.

Neben Video- und S-Video-Eingang besitzt das Sony-Gerät einen PC-RGB-Anschluss und präsentiert sich auch sonst Wintel-freundlich: Eine USB-Buchse ermöglicht die Ansteuerung über Windows.

Daten

Helligkeit:	600 ANSI-Lumen
Auflösung:	800 x 600 Pixel
Preis (ca.):	5500 Mark

Kaum noch tragbar: Philips Hopper XG20

Mit dem 5-Kilo-Projektor stößt Philips in die LCD-Oberklasse vor, macht sein Gerät mit rund 11.000 Mark aber unbezahlbar. Dafür wirft der Hopper XG20 echte XGA-Auflösung (SVGA beim 2000 Mark günstigeren Bruder SV20) mit 1000 ANSI-Lumen lichtstark an die Wand. Wie viele Konkurrenten hat das Gerät statt RGB-Scart eine RGB-PC-Schnittstelle sowie natürlich Video und S-Video. Für Profis mit fetter Brieftasche!

Daten

Helligkeit:	1000 ANSI-Lumen
Auflösung:	1024 x 768 Pixel
Preis (ca.):	11.000 Mark

Text: Winnie Forster · Foto: Christian Vogel (1) · Illustration: Horst Kolodziejczyk

BRAVO SCREENFUN

schnäppchen liste

Im Vergleich zur vorigen Ausgabe der SCREENFUN sind die Preise:
- gleich geblieben
- gefallen
- gestiegen
- neues Produkt in der Tabelle

Hier findet Ihr gute und günstige Hardware

(Stand Mitte Juli)

PC-KOMPLETTSYSTEME

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	999 Mark ■	PC ohne Monitor, AMD K6 500, 64 MB RAM, 10-GB-HDD, 3D-Grafikkarte, CD-ROM, 16-Bit-Sound, 120-Watt-Boxen	ComTech
Mittelklasse	1399 Mark ▼	PC ohne Monitor, Pentium III 500, 64 MB RAM, 15-GB-HDD, 64-MB-Grafik on board, 40x-CD-ROM, 16-Bit-Sound	Snogard
Spitzenklasse	2199 Mark ●	PC ohne Monitor, PIII 667, 128 MB RAM, 20-GB-HDD, 32-MB-Grafik (TV), 40x-CD-ROM, CD-RW-Brenner, 16-Bit-Sound	Media Markt

MOTHERBOARDS

	Preis	Beispiel	Anbieter
Standardklasse (Sockel 7 / AMD K6)	155 Mark ■	DFI K6-XV3+	Mix Computer
Standardklasse (Slot 1 / Pentium III)	349 Mark ■	Asus P2B-L ATX mit 440-BX-Chipset	CP GmbH
Standardklasse (Slot A / AMD Athlon)	239 Mark ■	FIC SD11	CP GmbH

PROZESSOREN

	Preis	Anbieter
Intel Celeron 566 MHz	279 Mark ▼	Alternate
Intel Pentium III 600 MHz	479 Mark ▼	Snogard
AMD Athlon 750	499 Mark ▼	Alternate
Intel Pentium III 733	609 Mark ▼	Snogard

SONY PLAYSTATION

	Preis	Anbieter
Playstation-Konsole plus Dual Shock	249 Mark ■	Theo Kranz Versand
Ferrari-Lenkrad „Shock2" mit Pedale	100 Mark ■	Game it!
Memory Card 8 MB	17 Mark ■	For Play
Joypad-Verlängerung	8 Mark ■	For Play

NINTENDO 64

	Preis	Anbieter
Nintendo-64-Konsole	199 Mark ■	Theo Kranz Versand
Original-Joypad „Clear Purple"	55 Mark ■	Theo Kranz Versand
Memory Card 1 MB „Linear Blaze"	30 Mark ■	Theo Kranz Versand
Logic3-Lenkrad „3 in 1"	90 Mark ■	For Play

SEGA DREAMCAST

	Preis	Anbieter
Dreamcast – Grundgerät	349 Mark ■	Saturn/Media Markt
Sega Control Pad	50 Mark ■	For Play
Sega Memory Card	50 Mark ■	For Play
Sega Racing Controller	120 Mark ■	For Play

SOUNDKARTEN

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	42 Mark ■	Creative Labs 128, 16 Bit, 2 Speaker	Fort Knox Computer
Mittelklasse	389 Mark ▲	Creative Labs Soundblaster Live! Platinum	Checkpoint
Spitzenklasse	533 Mark ▲	Guillemot Maxi Studio ISIS	Checkpoint

GRAFIK-KARTEN

Test in Heft 6/99

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (3D-Beschleuniger)	189 Mark ■	Savage 4, 32 MB AGP	Simtronic
Spielerkarte (3D-Beschleuniger)	289 Mark ▼	Matrox G400 SH Bulk, 32 MB	Alternate
Spitzenklasse (3D-Beschleuniger mit TV-Out)	465 Mark ▼	Guillemot Maxigamer Prophet 32 MB	Mix Computer

CD-ROM-LAUFWERKE

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	85 Mark ■	Acer CD-640 40-fach	CP GmbH
Mittelklasse	92 Mark ▼	Liteon 48-fach	Checkpoint
Spitzenklasse	109 Mark ▲	Asus CD-S500 50-fach	Checkpoint

MONITORE

Test in Heft 8/00

	Preis	Beispiel	Anbieter
15 Zoll (70 kHz, TCO 99)	291 Mark ■	Belinea 102020	Cattronic
17 Zoll (72 kHz, TCO 99)	400 Mark ■	Scott 772	ComTech
19 Zoll (95 kHz, TCO 99)	705 Mark ▼	Belinea 106030	Mix Computer

TINTENSTRAHL-DRUCKER

Test in Heft 9/99

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	135 Mark ▼	Canon BJC 2000	Primus Tronix
Mittelklasse	225 Mark ■	Epson Stylus Color 670	Primus Tronix
Spitzenkl. (DIN A3, 1440 dpi)	689 Mark ■	HP Deskjet 1120C	Primus Tronix

Anbieter-Nachweis

Alternate · Philipp-Reis-Straße 9 · 35440 Linden · Tel.: (06403) 90 50 10 · Fax: (06403) 90 50 20
Cattronic · Johann-Clanze-Straße 28 b+c · 81369 München · Tel.: (089) 74 35 32 30 · Fax: (089) 74 35 32 50
Checkpoint · Ringstraße 43 · 38855 Wernigerode · Tel.: (03943) 90 62 08 · Fax: (03943) 90 62 09
ComTech · Fronackerstraße 22 · 71332 Waiblingen · Tel.: (01805) 22 51 20 · Fax: (07151) 98 02 11
CP GmbH · Kirschberg 25-27 · 64347 Griesheim · Tel.: (01805) 60 06 06 · Fax: (06155) 60 06 16
Fort Knox Computer · Rotter Bruch 26a · 52068 Aachen · Tel.: (0800) 367 85 66 · Fax: (0800) 367 83 29
For Play · Klosterstraße 13 · 67655 Kaiserslautern · Tel.: (0631) 360 94 59 · Fax: (0631) 360 87 23
Game it! · In der Brandstatt 6 · 87435 Kempten · Tel.: (01805) 22 53 00 · Fax: (0831) 575 15 55
Media Markt · Wankelstraße 5 · 85053 Ingolstadt · Tel.: (0841) 63 40 · Fax: (0841) 619 95
Mix Computer · Sonnenstraße 3 · 35390 Gießen · Tel.: (06403) 70 28 70 · Fax: (06403) 70 28 80
Primus Tronix · Bonner Straße 172-176 · 50968 Köln · Tel.: (01805) 88 77 66 · Fax: (0221) 309 12 59
Saturn Hansa · Wankelstraße 5 · 85053 Ingolstadt · Tel.: (0841) 63 40 · Fax: (0841) 619 95
Simtronic · Baunacher Straße 8 · 96052 Bamberg · Tel.: (0951) 964 51 11 · Fax: (0951) 964 55 55
Snogard · Europaallee 63 · 50226 Frechen · Tel.: (02234) 966 13 33 · Fax: (02234) 96 61 36 12
Theo Kranz Versand · Juliuspromenade 11 · 97070 Würzburg · Tel.: (0180) 521 18 44 · Fax: (0931) 57 16 02

Alle Angaben ohne Gewähr. Wenn Ihr noch günstigere Produkte findet, dann schreibt uns!

Dynamischer Stick

Saitek bringt jetzt mit seinem ST100 einen griffigen und sehr günstigen Joystick für PC-Spieler heraus.

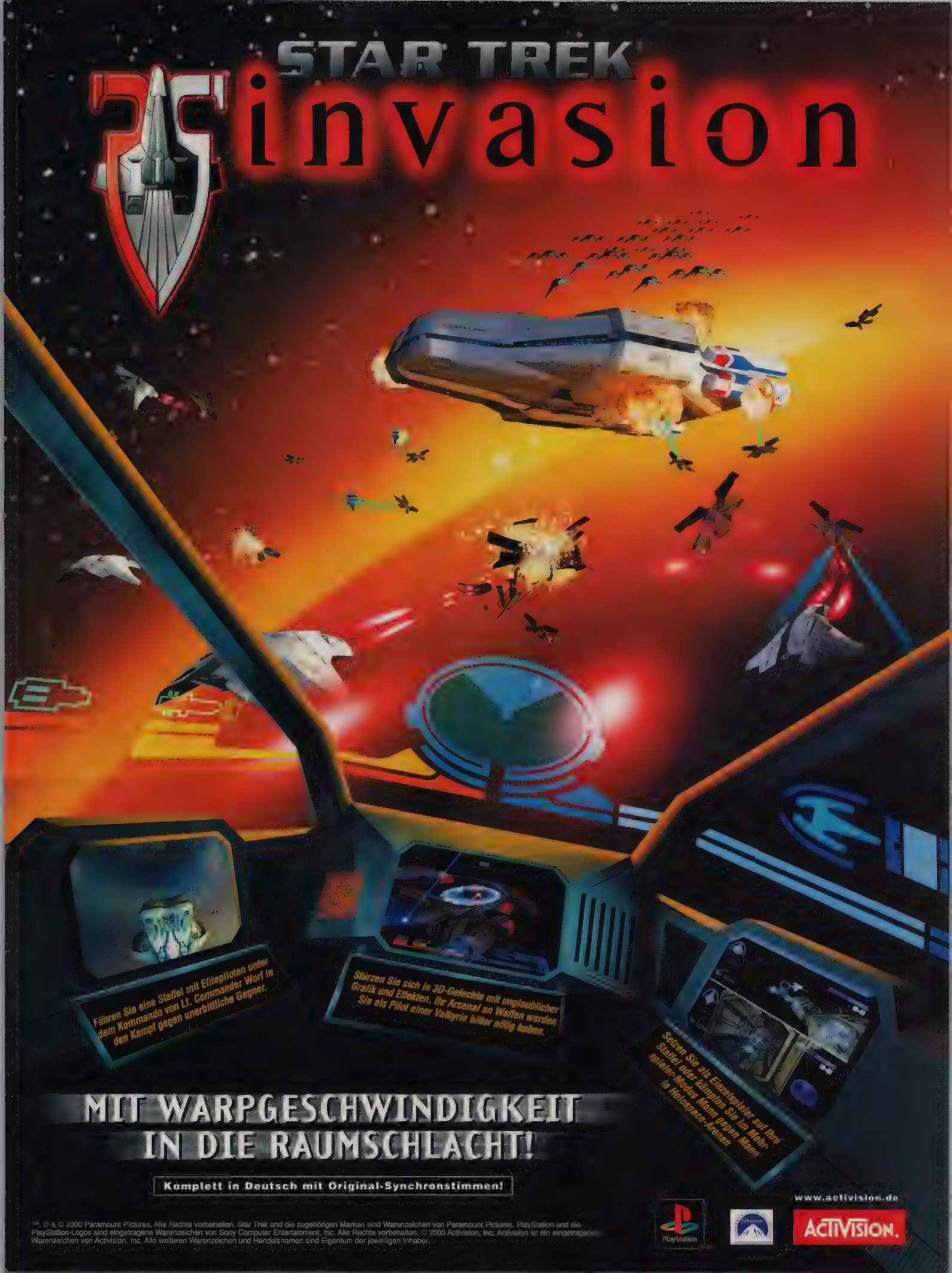
Der „Dynamic PC Joystick" verfügt über vier schnell reagierende Feuerknöpfe und bietet im Fußbereich genügend Stauraum für das Anschlusskabel. Vier große Saugnäpfe auf der Unterseite sorgen für ordentlichen Halt selbst bei sehr heißen Spieleschlachten am heimischen Computer. Am besten kommt ein Spieler mit kleinen bis mittelgroßen Händen mit dem ST100 zurecht.

Der Stick wird am seriellen Gameport angeschlossen. Er kostet nur knapp 30 Mark.

Formschön und günstig: der Saitek ST100

Fazit: Viel Spielspaß für wenig Geld gibt's mit diesem rutschfesten Stick. 1

Text: Ulrike Goreßen



™, ® & © 2000 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. Star Trek und die zugehörigen Marken sind Warenzeichen von Paramount Pictures. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. © 2000 Activision, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

WINDOWS Millennium

Ende September kommt „Windows Millennium Edition" in die Läden. Die Nachfolgeversion von Windows 98 soll das Arbeiten am PC einfacher und unterhaltsamer machen. Hier sind die wichtigsten Neuerungen.

Alle Jahre wieder beschert uns Microsoft eine neue Version seines Betriebssystems. Der Nachfolger von Windows 98, die Millennium Edition, soll Ende September in den Regalen stehen.

Um Missverständnissen vorzubeugen: Das schon existierende Windows 2000 ist eine Weiterentwicklung vom Profi-Betriebssystem Windows NT und nicht von Windows 98. Dagegen ist Windows Millennium Edition (kurz: Windows Me) ganz auf den Heimanwender zugeschnitten. Riesenunterschiede zur alten Version sollte man jedoch nicht erwarten. Im Folgenden nennen wir die wichtigsten Neuheiten.

Explorer

Nach der Installation von Windows Me fällt beim Booten als Erstes auf, dass das Betriebssystem deutlich schneller startet. Auch der Explorer hat sich geringfügig geändert. Dort gibt es eine neue „Detailansicht", die bei Grafikdateien schon kleine Vorschaubilder in der Dateiliste anzeigt. **Besonders praktisch: Zip-Dateien behandelt das neue Betriebssystem wie normale Ordner.** Das Hinzufügen oder Extrahieren von Dateien geschieht wie bei gewöhnlichen Dateien über Drag&-Drop mit der Maus.

Intern verhindert die neue System File Protection (deutsch: Schutz der Systemdateien), dass wichtige Dateien mit älteren Versionen oder mit nicht zugelassenen Dateiversionen überschrieben werden.

Stand-by und Ruhezustand

Auch beim Ausschalten hat sich Einiges verändert. **Hier kann man jetzt zusätzlich zwischen Ruhezustand und Stand-by-Modus wählen, um Energie zu sparen, wenn der Computer längere Zeit nicht benutzt wird.** Diese Optionen werden allerdings noch nicht von allen Computern unterstützt.

Wer den Stand-by-Modus wählt, schaltet nur Festplatten und Monitor aus. Nach einer Mausbewegung oder einem Tastendruck wird der Computer wieder reaktiviert – er zeigt den alten Desktop mit allen vorher geöffneten Dokumenten. Beim Ruhezustand geht's noch einen Schritt weiter: Der Computer speichert den jeweiligen Zustand auf Festplatte. Anschließend schaltet er sich ganz aus. Wenn Du dann später wieder auf den Netzschalter drückst, wird der gespeicherte Zustand erneut von der Festplatte geladen.

Internet

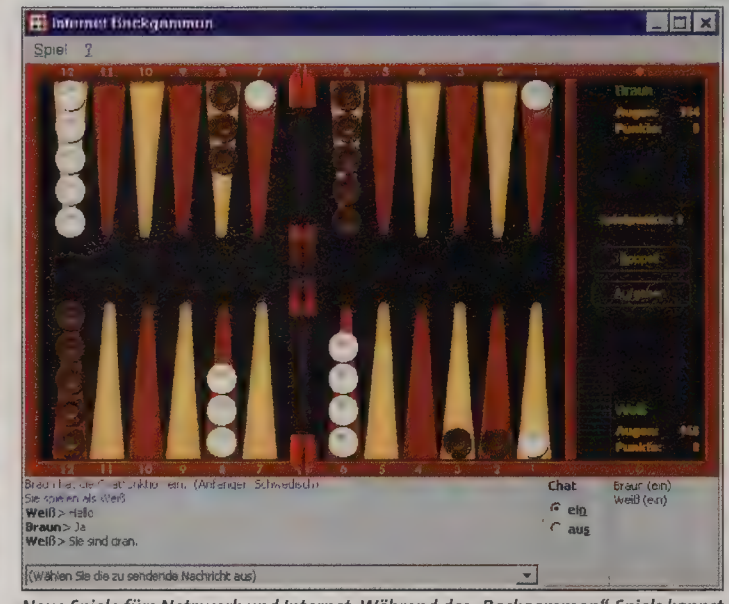
Im Bereich Internet und Mail bietet Windows Me Altbekanntes. Enthalten sind der Internet Explorer 5.5 und Outlook Express 5. Beide Programme sind schon seit einiger Zeit als kostenlose Downloads auch für die älteren Windows-Versionen erhältlich.

Im Vergleich zu den 4-er-Versionen in Windows 98 sind beide Programme deutlich komfortabler geworden. Der Internet Explorer besitzt eine bessere Bookmark-Verwaltung und speichert Webseiten komplett mit allen enthaltenen Grafiken ab. Auch der Offline-Modus ist wesentlich besser und zeigt kürzlich besuchte Webseiten auch ohne Internet-Verbindung an.

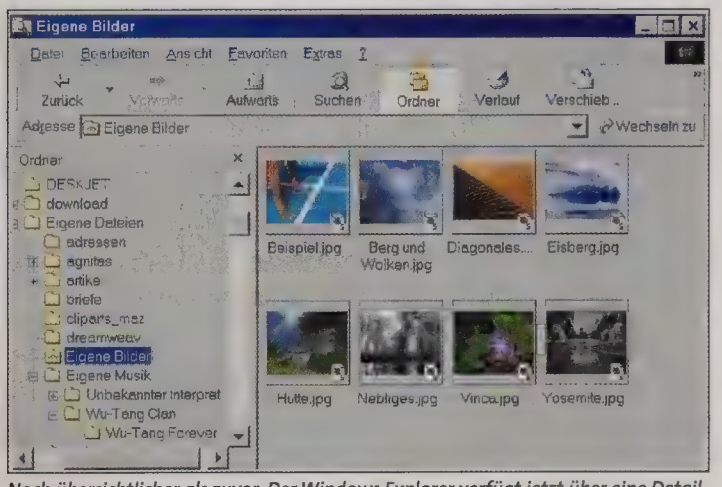
Neue Netzwerk-Spiele

Zusätzlich zu den bekannten Windows-Spielen wie „Solitaire" oder „Minesweeper" enthält Windows Me fünf neue Spiele, die man nicht alleine zocken, sondern nur im Netzwerk oder über das Internet spielen kann. Wer jetzt 3D-Action-Adventures erwartet, wird allerdings enttäuscht sein: **Es handelt sich um Umsetzungen der Brettspiele „Backgammon", „Reversi" und „Dame" sowie um die zwei Kartenspiele „Hearts" und „Spades".**

Nach dem Start der Internet-Versionen der Spiele sucht das Programm automatisch nach einem Mitspieler im Netz. Als sympathisches zusätzliches Funktionselement kannst Du Dich während des Spiels in einem zugehörigen Chatraum mit den anderen Mitspielern unterhalten. Dabei wählt man aus einer Liste von möglichen Nachrichten, die bei anderssprachigen Spielern automatisch in die jeweilige Sprache übersetzt wird.



Neue Spiele fürs Netzwerk und Internet: Während des „Backgammon"-Spiels kannst Du gleichzeitig im zugehörigen Chatfenster darunter mit Deinem Gegner plaudern

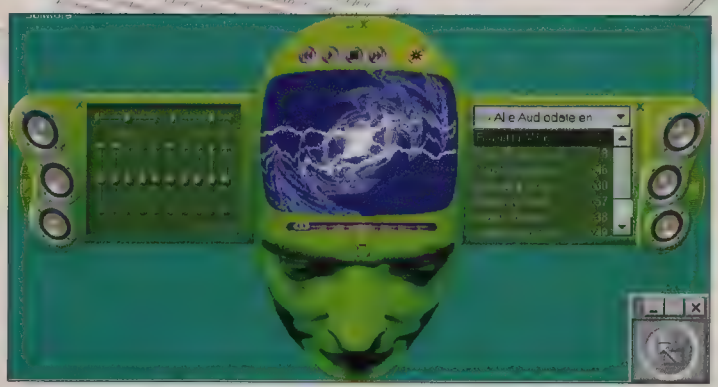


Noch übersichtlicher als zuvor: Der Windows Explorer verfügt jetzt über eine Detailansicht, die zum Beispiel bei Grafikdateien gleich kleine Vorschaubilder anzeigt

Microsoft Internet Explorer 5.5

Edition

Windows Me



Ungewöhnliches Outfit: Mit verschiedenen Skins (Grafik-Überzügen) kannst Du die Gestaltung des Windows Media Player verändern – etwa in einen grünen Kopf

Windows Media Player

Der neue Media Player in der Version 7 ist fester Bestandteil von Windows Me. Er bietet umfangreiche Funktionen zum Abspielen, Archivieren und Kopieren von Musik- und Videodateien. Im Menü „CD-Audio" kann man – ähnlich wie in der Real Jukebox von Real Media – mit einem Mausklick ganze Musik-CDs auf die eigene Festplatte kopieren. Interpret, Album- und Songtitel holt sich der Player auf Wunsch direkt aus dem Internet. Die Musikdateien legt Windows als Windows-Media-Files (.wma) in dem Verzeichnis „Eigene Musik" ab. Die Qualität der gespeicherten Songs kann man von 64 kBit/s bis 160 kBit/s einstellen, allerdings ist das Speichern im MP3-Format nicht möglich.

Bei der Wiedergabe von Musik steht eine große Auswahl von Grafikeffekten und Equalizern zur Verfügung, die sich passend zur Musik verändern. **Auch das Aussehen vom Windows Media Player lässt sich mit verschiedenen Designs, wie einem Kopf oder Herz, an den eigenen Geschmack anpassen.**

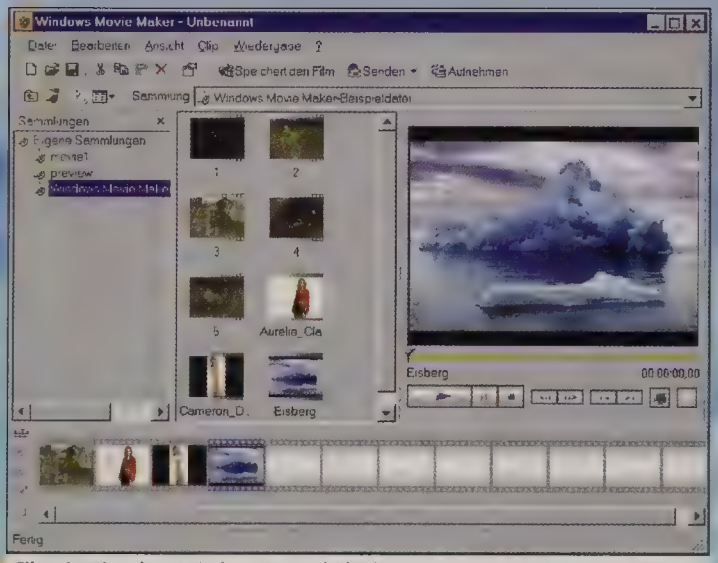
Movie Maker

Mit dem Movie Maker bietet Windows Me ein einfaches Programm zum Herstellen von Videofilmen an. Haupteinsatzzweck des Movie Makers ist das Zusammenstellen von eigenen Filmen aus importierten Video- oder Bilddateien, die man zuvor mit einer Videokamera oder einem digitalen Fotoapparat aufgenommen hat. Diese Filme kannst Du komprimiert als Windows-Media-Video (.wmv) ausgeben. Hier kommt auch die neue direkte Unterstützung von Kameras und Scannern im Betriebssystem zum Einsatz.

Aufwendige Überblendmöglichkeiten oder andere Effekte sucht man dabei aber vergebens. Das Programm unterteilt lediglich importierte Videos in einzelne Szenen, die sich bearbeiten, neu zusammensetzen und mit einem Tonkommentar versehen lassen.

Systemwiederherstellung

Jeder kennt das Problem: Nach der Installation eines neuen Treibers oder Programms funktioniert Windows nicht mehr richtig oder startet gar nicht erst. Für solche Fälle bietet Windows Me die Möglichkeit, zuvor gespeicherte Windows-Zustände wiederherzustellen. Das geschieht mit dem neuen Programm „Systemwiederherstellung". **Beim Laden eines alten Zustands bleiben alle zeitlich danach gespeicherten Daten wie zum Beispiel E-Mails oder Briefe erhalten.** In einem Kalender zeigt das Programm darüber hinaus alle verfügbaren Zustände an.



Filme im Eigenbau: Windows Me enthält als Zusatzprogramm den Movie Maker, mit dem man aus eigenem Bildmaterial Videos zusammenstellen kann

Heim-Netzwerk

Der Aufbau von Netzwerken aus mehreren Computern hat unter Windows 98 noch erhebliche Fachkenntnisse erfordert. Ein solches Netzwerk ist nötig, um in der Gruppe Netzwerkspiele zu zocken oder um dieselben Dateien und Geräte an mehreren PC gleichzeitig zu verwenden.

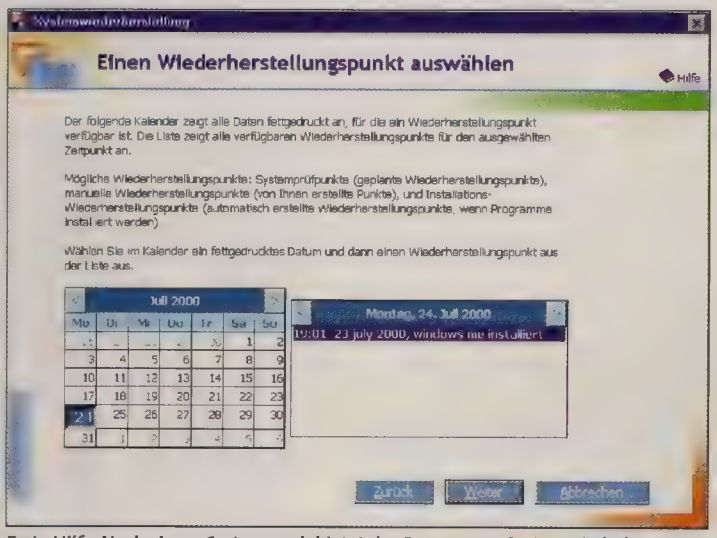
Der neue „Assistent für das Heimnetzwerk" vereinfacht jetzt die Einrichtung der Netzwerksoftware. So erstellt der Assistent automatisch Installationsdisketten mit den notwendigen Treibern für die weiteren Computer. Außerdem kannst Du mit seiner Hilfe gleich Dateien oder Drucker freigeben, damit diese von allen Computern im Netzwerk aus zugänglich sind.

Mit der verfügbaren Internet-Sharing-Funktion ist es darüber hinaus möglich, eine einzige Internet-Verbindung mit mehreren Computern gleichzeitig zu verwenden.

Wer braucht Windows Me?

Man sieht schon: Windows Me bietet eine Reihe von sinnvollen Neuheiten. Vor allem die Systemwiederherstellung und der vereinfachte Netzwerkaufbau überzeugen. Viele andere Programme – wie der Internet Explorer 5.5 oder der Windows Media Player 7.0 – stehen aber auch zum Gratis-Download auf der Microsoft-Website bereit.

Wer alle kostenlosen Windows-98-Updates installiert, hat bald ein Windows, das sich nicht mehr gravierend von der Millennium Edition unterscheidet. Für einen voraussichtlichen Update-Preis von mindestens 150 Mark lohnt sich der Umstieg daher nur, wenn man die neuen Sicherheits- und Wiederherstellungslösungen auch tatsächlich braucht. Spielern bringt Windows Me bis auf den vereinfachten Netzwerkaufbau nichts Neues.



Erste Hilfe: Nach einem Systemcrash bietet das Programm „Systemwiederherstellung" die Möglichkeit, einen zuvor gespeicherten Windows-Zustand zu laden

Text: Marco Zierl

Spürnasen gesucht!

DETEKTIVSPIELE IM TEST

Im Leuchtturm wartet ein richtig unangenehmer Zeitgenosse auf die Fünf

SCREENFUN AKTION!

Jetzt geht es Gangstern in Deiner Nähe an den Kragen! Wir verlosen 5 Detektiv-Experimentierkästen von Kosmos im Wert von jeweils 80 Mark! Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 130. Aktionsschluss ist der 20.9.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Top-Schnüffler-Sites im Netz

http://www.undergroundnet.de
http://www.das-erste.de/krimi4
http://www.aktenzeichenxy.de

Weck den Spürhund in Dir! SCREENFUN hat fünf Detektiv-CD-ROMs unter die Lupe genommen. Qualität und Spaßfaktor für Hobby-Schnüffler wurden genau überprüft!

Ein klarer Fall: Die Polizei ist bei der steigenden Kriminalitätsrate allmählich hoffnungslos überfordert. Wenn nicht bald Hilfe kommt, nimmt das Verbrechen unüberschaubare Ausmaße an...

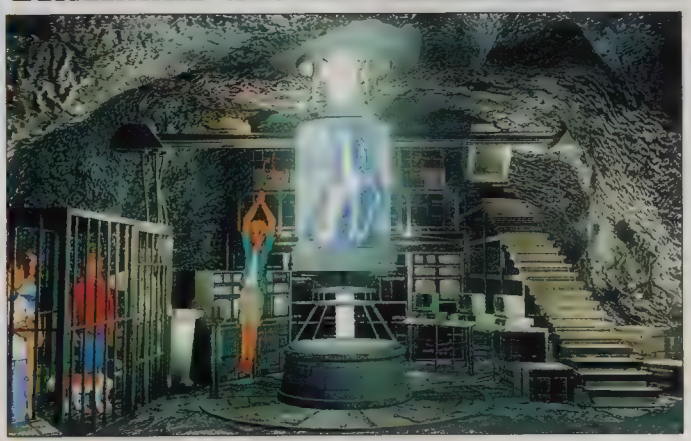
Damit dieser Alptraum keine Wirklichkeit wird, musst Du als cleverer Hobbyschnüffler einspringen und mit Deiner Spürnase Dieben, Erpressern, Entführern, Geldfälschern und anderen bösen Buben ein neues Zuhause hinter schwedischen Gardinen verschaffen.

Detektivspiele stehen besonders bei den jüngeren Fans hoch im Kurs. Entweder gehst Du selbst als detektivischer Held auf Fährtensuche oder Du bewegst die Figuren – wie Klößchen von „TKKG" – durchs Spiel.

Auch wenn diese Games mit ihrer Grafik und Animation nicht an Spiele wie „Diablo II" und Co. heranreichen, sorgen sie andererseits mit ihren ziemlich kniffligen Fällen oft dafür, dass man sich ganz schön das Hirn zermartert. **Nach einer einfachen Installation bist Du schnell über Story und Auftrag informiert. Auch die Bedienung der Menüs hat man ratzfatz raus und kann als Kriminaler gleich loslegen.** Lies selbst, welche Fälle hier warten!

Text: Lisa Brack

Fünf Freunde (Folge 2): Das Geheimnis um den silbernen Turm



Georges Onkel geht auf der Felseninsel höchst geheimen Experimenten nach. Als die Fünf Freunde der Sache auf den Grund gehen wollen, wird es ziemlich brenzlig für sie...

Rede in der Fischerhütte mit Alf (l.). So erfährst Du Neuigkeiten und kannst auch noch etwas Nützliches abstauben

Auf dieser Insel befindet sich Onkel Quentins Labor

Im und beim Felsenhaus liegen viele praktische Items

Onkel Quentin hat sich auf der Felseninsel verschanzt, um an höchst geheimen Experimenten zu arbeiten. Er hat sogar einen seltsamen silbernen Turm errichtet. Niemand darf die Insel betreten – selbst Tante Fanny und George durften nur hinüberrudern, um Essensvorräte zu bringen. Die Forschungen sind so umfangreich, dass Quentin ausnahmsweise mit einem Kollegen zusammenarbeitet, der die Experimente vom Festland aus betreut. Doch Eishold hat Übles im Sinn, und es gilt, ihn zu überführen!

Du gehst als Dick oder George auf Schnüfflertour, inspizierst die Schauplätze und sammelst Fundstücke. Die Gegenstände kann man nicht nur außerhalb des Inventars anwenden, sondern auch nach Adventure-Art mit anderen Inventarstücken kombinieren.

In zwölf Abschnitten kommst Du dem Geheimnis um den silbernen Turm auf die Spur. Dabei kannst Du bei Sprachausgabe und Text zwischen Englisch und Deutsch wählen. **Die ruckfreie Animation und tolle Optik sind echte Highlights!** Es gibt viele Rätsel zu lösen, sie sind aber nicht allzu schwer. Ein Spaß für alle Enid-Blyton-Fans!

PC D

Fünf Freunde (Folge 2)

Detektivspiel für Einsteiger

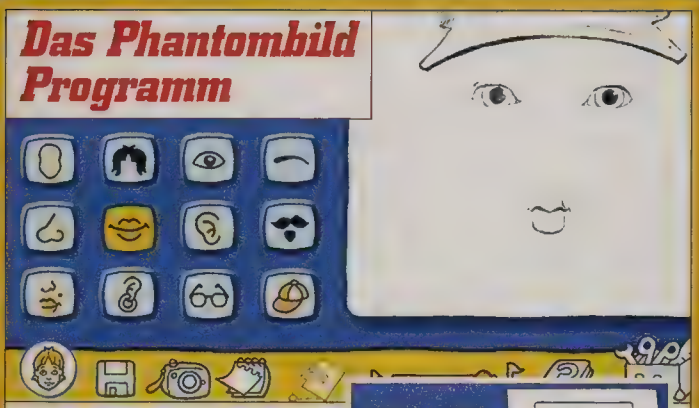
ca. 50 DM | Ravensburger | 1 Spieler

Min.: Pentium 233, 16 MB RAM, Win 95/98/NT, 16-fach-CD-ROM, 2-MB-Grafikkarte, Soundkarte

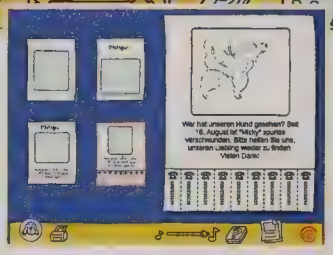
Wunderschöne Grafik und spannende Handlung machen das Spiel zum besten im Test

1

Das Phantombild Programm



Kussmund oder Breitmaul? Schlitzaugen oder Glubscher? Alles ist möglich



Ist Wauzi entlaufen? Mit dem Programm kannst Du einfach Steckbriefe herstellen

Bei diesem umfangreichen Programm übernimmst Du die Aufgabe eines Phantombildzeichners. Nicht nur Menschen, sondern auch Katzen und Hunde kann man aus der Erinnerung skizzieren – leider nur in Schwarzweiß und mit vorgegebenen Graustufen. Dafür gibt es Hunderte von Kombinationsmöglichkeiten zum Ausprobieren. Im Druckstudio wählt man zwischen verschiedenen Layout-Typen aus.

Mit dabei ist ein integriertes Mailprogramm zum Bilder versenden. Unter *www.tivola.de* findest Du zudem regelmäßige Programmerweiterungen zum Downloaden. Dorthin kannst Du auch Deine Bilder versenden. Sie werden dann auf der Homepage veröffentlicht.

PC | MAC | D

Das Phantombild Programm
Grafikprogramm für Einsteiger

ca. 40 DM | Tivola-Verlag | 1 Spieler

Min.: Pentium 100, 16 MB RAM, Win 95/98/NT, 30 MB freier Festplattenplatz, Soundkarte

Super Training für Gedächtnis und Beobachtungsgabe – ein Fest für Hobby-Detektive!

2

Die Knickerbocker-Bande: Das Phantom der U-Bahn

Im Büro vom Programmierer Fortran musst Du das E-Mail-Passwort knacken

In der alten Fabrik spukt es? Herr Adelthal nimmt anscheinend die falschen Pillen...

Larry Hunt, ein alternder Profi-Detektiv, überlässt sein Büro Dir und der Knickerbocker-Bande als Treffpunkt. Das Handy klingelt, und schon seid Ihr Fünf mitten im ersten Fall. Es geht um einen Apothekenüberfall und einen raffinierten Mordversuch. Nachdem noch drei weitere Fälle erfolgreich gelöst sind, wird Dein Können im knifflig en Master-Fall auf die Probe gestellt.

Die CD-ROM bietet eine umfangreiche Handlung, Sprachausgabe und eine sehr schicke Grafik. Den Spielablauf und die Menüführung hat man schnell begriffen. Die Rätsel sind dagegen oft ganz schön happig – dabei wirkt im letzten Fall der Einsatz des Inventars leider an den Haaren herbeigezogen.

PC | PS | N64 | DC | D

Die Knickerbocker-Bande
Detektivspiel für Einsteiger u. Fortgeschrittene

ca. 50 DM | Ravensburger | 1 Spieler

Min.: Pentium 133, 32 MB RAM, Win 95/98/NT, 4-fach-CD-ROM, 2-MB-Grafikkarte, Soundkarte

Volles Programm fürs Taschengeld! Die Rätsel werden von Fall zu Fall immer kniffliger

2

Ein Fall für TKKG (Folge 6): Der Fälscherbande auf der Spur

Speziell der Copyshop ist einen wiederholten Besuch von Gaby und Karl wert!

Der Bankkassierer macht sich mit seinem luxuriösen Lebenswandel verdächtig

Als Karl sein lang ersehntes Teleskop zahlen möchte, stellt die Verkäuferin fest, dass er sich Falschgeld hat andrehen lassen. Ganz klar ein Fall für TKKG! Nicht nur der Bankkassierer wird von den Detektiven durchleuchtet, auch der Maler, der Bilder ganz legal fälscht und Dr. Münzer von der Münzanstalt.

Du wählst, mit welchem TKKG-ler Du die Schauplätze aufsuchst und Zeugen befragst. Um möglichst viele Indizien zu sammeln, solltest Du alle vier Figuren mehrmals zu den diversen Schauplätzen steuern. Das wirkt aber trotz Sprachausgabe oft mühselig und langweilig. Auch die Animation hinkt leider etwas. Ein Plus: Die Story läuft wahlweise auf Deutsch oder Englisch.

PC | MAC | D

Ein Fall für TKKG (Folge 6)
Detektivspiel für Einsteiger

ca. 50 DM | Tivola-Verlag | 1 Spieler

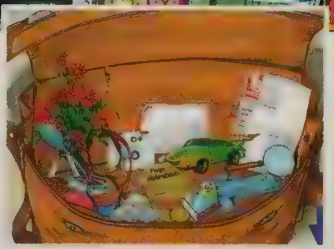
Min.: 486er PC mit 8 MB RAM, Win 3.x/95/98/NT, SVGA-Grafikkarte, Soundkarte

Beliebte Detektiv-Reihe mit nicht allzu schweren Rätseln. Hier fehlt's leider an Spannung

3

Ein Fall für Dich und das Tiger-Team: Das Geheimnis der goldenen Mumie

Vom grimmigen Kioskverkäufer erfährt das Tiger-Team leider nur sehr wenig...



Im Rucksack sammelst Du Nützliches für den Mumienspuk, etwa eine Kamera

Die goldene Mumie hat es offensichtlich satt, ein Ausstellungsstück zu sein. Kurzum wandelt sie ab sofort durch die Hallen des städtischen Museums. Biggis Tante, die dort als Aufseherin arbeitet, beauftragt Dich und das Tiger-Team, dem Spuk ein Ende zu bereiten. Besucher müssen unter die Lupe genommen, Fingerabdrücke gesammelt und Steckbriefe erstellt werden. Dann gilt es, so geschickt wie möglich zu kombinieren.

Auch wenn die Grafik stark an Jugendbücher erinnert, bietet die CD Sprachausgabe und eine große Story. Als Hobby-Schnüffler wirst Du beim Knacken der anspruchsvollen Rätsel bestimmt das eine oder andere Mal ins Schwitzen kommen.

PC | MAC | N64 | DC | D

Ein Fall für Dich und das Tiger-Team
Detektivspiel für Einsteiger

ca. 50 DM | Terzio | 1 Spieler

Min.: Pentium 133, 32 MB RAM, Win 95/98, 8-fach-CD-ROM, 2-MB-Grafikkarte, Soundkarte

Gut durchdachte Mumienjagd mit massig Abwechslung und etwas holpriger Animation

2

Bau Deinen Chicken Run Screen

Da rennen ja die Hennen! – Nämlich, wenn Du unseren „Chicken Run"-Bildschirmschoner auf dem Screen hast. Dieser Workshop erklärt Schritt für Schritt, wie Du ihn selber baust und installierst.

1. Vorbereitungen treffen

Auf www.chickenrun.com findest Du im Download-Bereich Bilder von Rocky, Ginger & Co.

● Ein gutes Programm zum Basteln von Bildschirmschonern ist Animated Screen. Hol es Dir im Internet unter *www.pysoft.com* – Du kannst die Shareware 30 Tage kostenlos testen. Die Registrierung kostet 150 Mark.

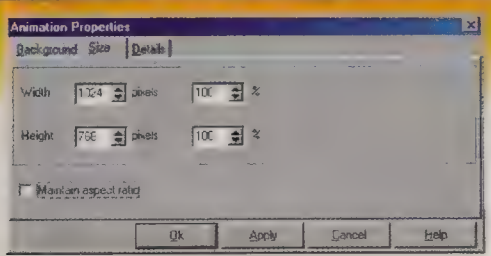
● Für unseren „Chicken Run"-Screensaver brauchst Du je ein Bild von Helden-Hahn Rocky, seiner angebeteten Henne Ginger und der bösen Bäuerin Mrs. Tweedy. Eine gute Quelle ist die Website *www.chickenrun.com* – auf ihr kannst Du Poster mit allen drei Figuren downloaden. Andere Motive findest Du auf *www.chickenrun.co.uk* oder auf *www.aardman.com*

Natürlich kannst Du auch eigene Bilder für den Bildschirmschoner nehmen, etwa Fotos oder Comics. Der Workshop lässt sich beliebig übertragen.

● Öffne die „Chicken Run"-Poster in einem Grafikprogramm Deiner Wahl und schneide die Figuren aus. Gut geht das mit der Shareware Paint Shop Pro (*www.jasc.de*). Speichere die Bilder anschließend im GIF-Format.

● Wer schon etwas mehr Erfahrung hat, kann die Bilder außerdem animieren, etwa Rocky mit den Flügeln schlagen oder Ginger die Beine bewegen lassen. Verwende dazu die Funktion „Animation Shop" in Paint Shop Pro. Solche animierten GIF-Dateien lassen sich später gut in den Bildschirmschoner einbauen.

2. Programm einstellen



Im Register „Size" des Fensters „Animation Properties" stellst Du die Größe des Projekts ein: am besten Deine Bildschirmdarstellung

● Sind alle Bilder vorbereitet, installierst Du das Programm Animated Screen. Das Wizard-Fenster, das nach dem ersten Start erscheint, klickst Du weg. Für dieses Projekt ist es nicht hilfreich.

● Leg jetzt grundsätzliche Einstellungen wie Größe, Hintergrund und Geschwindigkeit der Animation für den Screensaver fest. Klicke ins Menü „Edit – Animation Properties".

● Bei „Background" wähl als „Type" „Screen". Das heißt, alle Aktionen im Screensaver finden vor dem normalen Windows-Hintergrund statt. Mit „Picture and color" könntest Du stattdessen ein spezielles Bild oder eine Farbe als Hintergrund angeben.

● Im Register „Size" entfernst Du das Häkchen bei „Maintain aspect ratio" und gibst bei „Width" und „Heigth" die Größe Deiner Bildschirmdarstellung an, etwa „1024" und „768" oder „800" und „600". Wer die Größe nicht weiß, klickt mit der rechten Maustaste auf den Desktop und schaut im Menü „Eigenschaften – Einstellungen" nach.

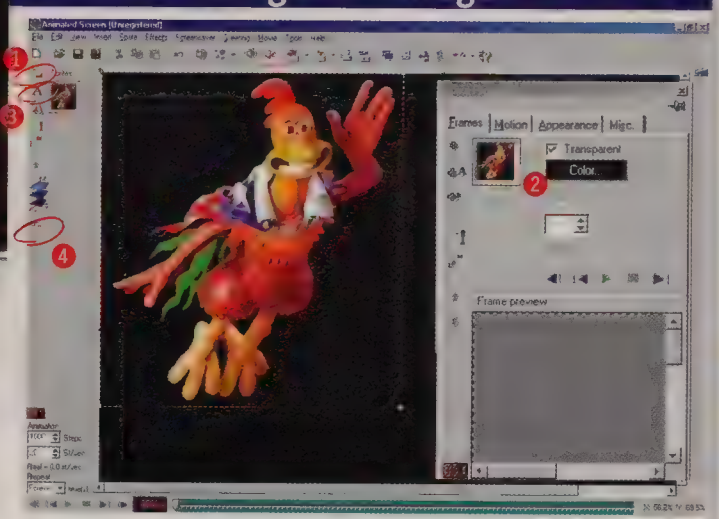
● Die Geschwindigkeit, mit der später die Bildschirmschoner-Action abläuft, wird im Register „Details" eingestellt. „Number of Steps" zeigt die Schritte an, aus denen die Animation insgesamt besteht. „Steps per Second" legt fest, wie viele Schritte pro Sekunde ablaufen.

Übernimm erst mal die vorgegebenen Einstellungen. Wie viele Steps per Second ideal sind, hängt von der Leistung Deines Computers ab. Du kannst später korrigieren.

Im Film hat Henne Ginger nichts zu lachen – bis Rocky die Rettung bringt

saver

3. Figuren einfügen



In den Arbeitsbereich fügst Du alle Objekte ein, aus denen der Screensaver bestehen soll. Im Fenster „Sprite Properties" stellst Du ihre Eigenschaften ein

● Alle Elemente, die vor dem Bildschirmhintergrund erscheinen und eine Rolle im Screensaver spielen, heißen in dem Programm Animated Screen „Sprites". Diese Sprites (bewegliche Objekte) fügst Du nun ein.

● Klicke in der Symbolleiste links aufs Icon „Add new sprite with image" 1 und lade das Bild von Rocky. Hast Du es zuvor animiert, wähle zusätzlich die Option „Entire file".

● Im Fenster „Sprite Properties" kannst Du bei „Transparent" 2 die Hintergrundfarbe des neuen Bildes als durchsichtig erklären.

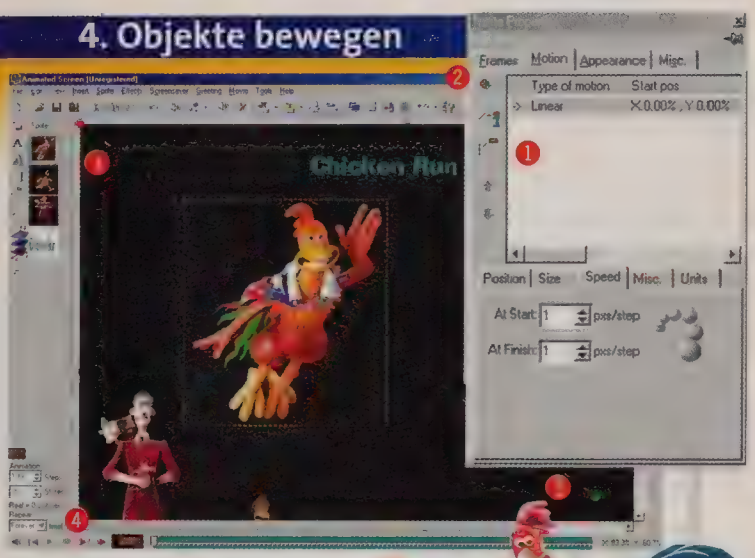
● Mit der Maus platzierst Du Rocky ins linke obere Eck des Arbeitsbereichs und ziehst ihn in die passende Größe. Klicke auf den roten Eckpunkt des Bilds und halte die Maustaste beim Ziehen gedrückt.

● Auf dieselbe Weise fügst Du links unten ein Bild von Mrs. Tweedy und rechts daneben eines von Ginger ein.

● Zusätzlich soll der Titel „Chicken Run" als Text eingeblendet werden. Wähle dazu den Button „Add new Sprite with Text" 3. Tipp „Chicken Run" ins Textfeld und pass Schriftart, Größe und Farbe an. Setze auch bei diesem Objekt den Hintergrund wieder transparent.

● In der Symbolleiste links werden alle Sprites von oben nach unten in einer Reihe angezeigt. Jedes Sprite liegt auf einer eigenen Schicht. Das oberste Sprite ist die oberste Schicht. Bewegen sich mehrere Sprites übereinander, verdeckt der obere die unteren. Damit der Text ganz im Hintergrund ist, bewegst Du ihn mit dem Pfeilsymbol 4 nach unten in die Reihe.

4. Objekte bewegen



Ein roter Anfangs- und ein grüner Endpunkt 3 zeigen Rockys Fluglinie an. Beide kannst Du in Position ziehen

● Hahn Rocky soll von links nach rechts über den Bildschirm fliegen. Wähl dazu Rockys Sprite mit der Maus an und klicke im Sprite-Fenster ins Register „Motion".

● Hier werden die Bewegungen des Objekts angezeigt. Entferne die bisherige Anweisung „fixed position" mit dem Minus-Pfeilchen 1 und klicke auf das Plus-Pfeilchen 2, um die Bewegung „Linear" einzufügen.

● Durch Rocky hindurch erscheint eine gestrichelte Linie mit einem roten Anfangs- und einem grünen Endpunkt 3. Beide Punkte lassen sich mit der Maus versetzen, bis die gewünschte Bewegungslinie entsteht.

● Bei „Speed" stellst Du ein, mit wie viel Pixeln pro Step sich die Figur bewegen soll. Wähle in diesem Fall einen Wert zwischen 40 und 50.

● Mit dem Play-Button 4 unten in der Steuerungsleiste des Programms spielst Du die Animation ab und testest das Ergebnis.

● Klicke nacheinander auf die Sprites mit Mrs. Tweedy und Ginger und weise ihnen die Bewegung „Bounce" zu. Bei „Misc" gibst Du den Startpunkt „Left" ein. Das heißt, die Sprites bewegen sich von links nach rechts über den Screen und dann in einem schrägen Winkel wieder zurück.

● Gib bei Ginger die Geschwindigkeit 50 und bei Mrs. Tweedy 40 ein, sodass der Eindruck entsteht, dass die böse Bäuerin die Henne jagt.

● Das Text-Sprite soll an beliebigen Stellen auf dem Screen ein und ausgeblendet werden. Es bekommt deshalb die Bewegung „Random".

5. Screensaver installieren

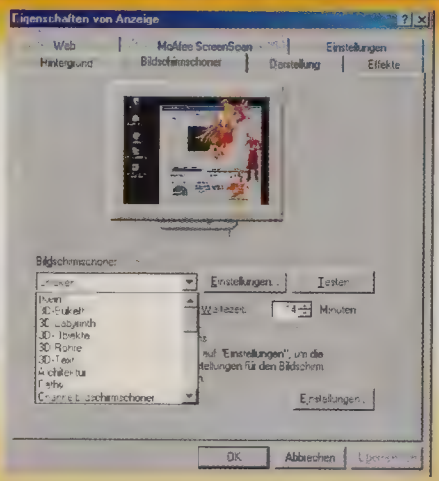
● Teste Geschwindigkeit und Bewegungen Deiner Figuren mit der Playtaste der Steuerungsleiste.

Bist Du zufrieden, so speicherst Du das Projekt mit „File – Export – Create Screensaver file".

● Wenn Du nichts Anderes angeben hast, landet die Datei nun im Ordner „Screensavers" des Programmordners „Animated Screen". Kopiere sie ins Verzeichnis C:/Windows/System.

● Durch einen Klick mit der rechten Maustaste auf den Desktop und „Eigenschaften – Bildschirmschoner" landest Du im Screensaver-Menü von Windows.

● Unter „Bildschirmschoner" erscheint nach einem Klick auf den Pfeil eine Liste aller Screensaver, die Dir zur Verfügung stehen. Dort müsste jetzt auch Dein eigenes Werk aufgeführt sein. Wähl es an und klicke auf „OK".



Im Menü „Eigenschaften – Bildschirmschoner" installierst Du den „Chicken Run"-Screensaver

● Übrigens: Selbstgebastelte Bildschirmschoner kannst Du auch prima auf Diskette packen und verschenken!

Text: Christiane Strobel · Fotos: Tobis Studio Canal

SMS für Checker

Hol das Letzte aus Deinem Handy! Wer sich gut auskennt, kann unter anderem Faxe verschicken, vom Festnetz über einen Operator-Service SMSen oder spezielle Software am PC nutzen.

Wenn Du die Teile eins bis drei dieser Serie verfolgt hast (SCREENFUN 6/00 bis 8/00), bist Du schon fast ein Experte in Sachen SMS. Jetzt fehlen nur noch ein paar Insider-Tricks: Mit Deinem Handy kannst Du nämlich zum Beispiel auch Faxe schicken. Power-User senden ihre SMS bequem vom PC aus mit einer eigenen Software. Und wenn's mal ganz dringend ist und Du gerade kein Handy zur Hand hast, kannst Du SMS auch vom Festnetz über einen Operator-Service verschicken. Hier erfährst Du, wie all diese Anwendungen funktionieren.

Faxen machen

Das Weiterleiten von SMS-Nachrichten an Faxgeräte geht ähnlich wie bei E-Mails (siehe SCREENFUN 8/00). Da man aber keine E-Mail-Adresse mit angeben muss, steht die volle SMS-Textmenge von 160 Zeichen für den Nachrichtentext zur Verfügung. **Diese SMS schickst Du dann an eine Rufnummer, die sich aus einem speziellen netzinternen Faxzugang sowie der eigentlichen Faxnummer des Empfängers zusammensetzt.**

Beachte aber unbedingt, dass das Versenden von Fax-SMS zwischen 1,29 und 1,99 Mark pro Nachricht kostet!

So geht's in den vier großen Netzen:

D1 Wer seinen Faxtext als SMS geschrieben hat, sendet diese Nachricht an die Empfängernummer 99 plus die Faxnummer inklusive Vorwahl. Willst Du also eine Nachricht an die Faxnummer 0897654321 schicken, so musst Du am Handy als Empfängernummer 990897654321 eingeben.

Mit der 99 benutzt Du ein deutschsprachiges Standard-Faxformular. D1 bietet noch weitere Faxformulare zur Auswahl. Für die verwendest Du am Anfang der Empfängernummer einfach einen anderen Code: Mit 95 schickst Du ein Grußfax, mit 97 ein Glückwunschfax und mit 98 ein englischsprachiges Standardfax.

Jedes Fax innerhalb Deutschlands kostet 1,29 Mark. Du kannst auch Faxe an europäische Faxempfänger oder in die USA schicken. Das kostet dann 1,99 Mark pro Nachricht. Die internationale Rufnummer beginnt mit 00 und dem Ländercode. Ein englischsprachiges Faxformular in die USA schickst Du beispielsweise mit 98001...

D2 Deinen Nachrichtentext schickst Du als SMS an die Empfängernummer 99 plus die Faxnummer inklusive Vorwahl (siehe das Beispiel bei D1). Internationale Vorwahlen beginnen auch bei D2 mit 00.

Im Internet kann man sich unter *www.d2-message.de* eine selbst gestaltete Faxvorlage für die eigene D2-Mobilfunknummer erstellen.

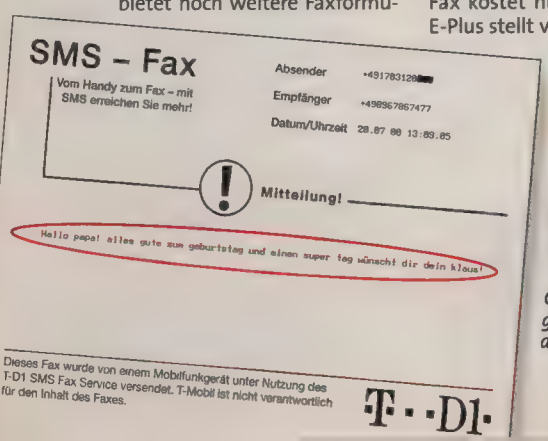
Die Kosten des D2-Fax-Gateways entsprechen denen bei D1: 1,29 Mark für ein Fax nach Deutschland sowie 1,99 Mark für ein Fax nach Europa.

Als Besonderheit gibt es bei D2 aber noch die Möglichkeit, das Fax billiger zu schicken. Dann wird eine Werbung mit auf das Faxformular gedruckt. Um diese werbefinanzierte Faxversion zu verwenden, schickst Du Deine Nachricht an die Rufnummer 88 plus die Empfänger-Faxnummer inklusive Vorwahl. Jedes werbefinanzierte Fax kostet wie eine E-Mail lediglich 39 Pfennig. Das funktioniert aber nur mit deutschen Fax-Rufnummern.

E-Plus Den Nachrichtentext schickst Du als SMS an die Empfängernummer 1551 plus die Faxnummer inklusive Vorwahl (siehe das Beispiel bei D1). Jedes vom Handy verschickte Fax kostet hier 1,79 Mark. Achtung: E-Plus stellt vom Handy abgeschickte SMS-Faxe nur innerhalb Deutschlands zu.

Viag Interkom Auch bei Viag Interkom schreibt man den Faxtext als normale SMS. Diese schickst Du an die Empfängernummer 329 plus die Faxnummer des Empfängers inklusive Vorwahl. Die Nummer 329 entspricht dem Vanity-Kürzel FAX.

Jedes vom Handy abgeschickte Fax kostet bei Viag Interkom 1,39 Mark. Der SMS-Faxversand ist auch hier nur innerhalb Deutschlands möglich.


SMS – Fax

Vom Handy zum Fax – mit SMS erreichen Sie mehr!

Absender +4917831288

Empfänger +498967867477

Datum/Uhrzeit 28.07 00 13:09.05

Mitteilung!

Hallo papa! alles gute zum geburtstag und einen super tag wünscht dir dein klaus!

Dieses Fax wurde von einem Mobilfunkgerät unter Nutzung des T-D1 SMS Fax Service versendet. T-Mobil ist nicht verantwortlich für den Inhalt des Faxes.

T··D1·

Ganz deutlich als SMS-Fax gekennzeichnet: ein Fax, das über D1 geschickt wurde

Vom PC aufs Handy

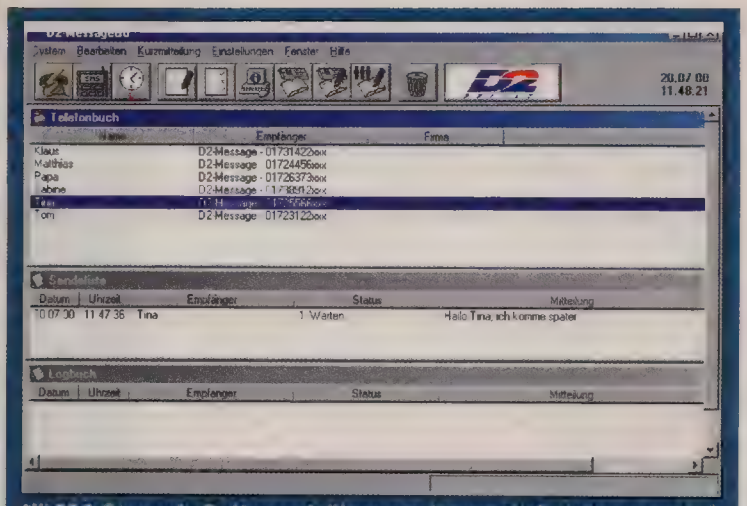
Bekanntermaßen gibt es eine ganze Reihe von Anbietern im Internet, bei denen Du kostenlos SMS verschicken kannst. Gute Beispiele für solche Angebote sind *www.uni.de* beziehungsweise *www.free-sms.de* – diese Dienste sind superpraktisch, aber für Power-SMSer geht's noch komfortabler:

Besondere Programme für den PC bieten die Möglichkeit, vorformulierte Texte zu speichern, Adressbücher zu verwalten oder die übertragenen SMS in einer Logbuch-Liste zu sammeln. Solche Programme bieten alle Netzbetreiber bis auf Viag Interkom auf ihren Websites zum Gratis-Download.

Diese Software wählt sich dann per Modem oder ISDN in spezielle Zugänge der Netzbetreiber ein und schickt die SMS-Texte von dort aus direkt ins Netz. Für die Modemverbindung sind allerdings Telefongebühren im Festnetz zu bezahlen – das ist aber deutlich günstiger als der Preis fürs Versenden einer SMS vom Handy. Dazu kommt, dass das Tippen von Texten am PC bequemer ist als das Zusammenbasteln einer SMS auf dem Handy.

In der Tabelle rechts findest Du die Programmnamen und die Internet-Adressen fürs Herunterladen.

Bist Du auch ein großer SMS-Fan? Dann sind die Tricks in diesem Artikel genau das Richtige für Dich!



Mit PC-Software wie „D2 MessageGo" kann man bequem Telefonbücher verwalten

Der einzige Nachteil der von den Netzbetreibern angebotenen jeweiligen Programme: Sie sind fest auf die Einwahlknoten des jeweiligen Anbieters eingestellt. Aus diesem Grund musst Du drei verschiedene Programme für die drei Netze D1, D2 und E-Plus installieren. Denn welches Programm man braucht, hängt nicht vom eigenen Handynetz ab, sondern von dem Netz des Empfängers einer Message (für das Netz von Viag Interkom gibt es bis jetzt leider noch keine entsprechende Softwarelösung).

Wem das Hantieren mit drei verschiedenen Programmen zu umständlich ist, der kann sich auch eine kommerzielle Software besorgen. Solche Software unterstützt gleichzeitig die drei Netze D1, D2 und E-Plus.

Das bekannteste und leistungsfähigste Programm ist der „Balloon Short Message Manager". Man findet ihn im Internet unter *www.balloon.de* Er kostet 49 Mark und ist online erhältlich. Für 69 Mark wird eine Plus-Version angeboten. Sie beherrscht zusätzlich das Aufteilen langer Texte auf mehrere verkettete SMS oder die Verwaltung von Empfängergruppen.

Hallo, Operator!

Es ist sicher kein billiges Vergnügen, aber in besonderen Fällen oder Notsituationen vielleicht manchmal ganz praktisch: Statt eine SMS am Handy einzutippen, sie übers Internet oder über ein PC-Programm abzuschicken, kannst Du bei D1, D2 und E-Plus auch eine Art Auftragsdienst nutzen.

Bei D2 geht das nur vom Handy aus. Bei den anderen beiden Netzen kannst Du aber zum Beispiel auch von einem Festnetz-Telefon oder aus einer Telefonzelle beim SMS-Operator anrufen. Dort nimmt ein Mitarbeiter des Mobilfunkbetreibers Deine Nachricht auf, tippt sie in seinen Rechner ein und leitet sie direkt ins Netz weiter.

Wichtig dabei ist, dass Du immer den Operator des Netzes anrufst, in dem der Empfänger angemeldet ist. Besitzt Du also selbst ein D1-Handy, willst aber eine SMS ins E-Plus-Netz in Auftrag geben, musst Du dazu beim E-Plus-Operator anrufen.

Deshalb hängen auch die Kosten davon ab, aus welchem Netz Du Dich beim Operator meldest. Am preiswertesten ist es, wenn Du von einem Handy anrufst, das im gleichen Netz angemeldet ist. Dann gilt die Verbindung als netzinternes Gespräch.

Andernfalls bezahlst Du einen Anruf in einem anderen Mobilfunknetz – und was das kostet, hängt von Deinem Handy-Vertrag ab. Aus dem Telekom-Festnetz kostet ein Anruf ins D1- oder D2-Netz 48 Pfennig pro Minute und zu E-Plus 54 Pfennig pro Minute. Dazu kommt jeweils noch ein Aufschlag für die Nutzung des Operator-Services. **Die aktuellen Preise kannst Du in der Kostentabelle unten nachsehen.**

Kosten und Nummern auf einen Blick

	D1	D2	E-Plus	Viag Interkom
Kosten für Fax ins Inland	1,29 DM	1,29 DM bzw. 0,39 DM*	1,79 DM	1,39 DM
Nummer für Fax ins Inland	99 plus Faxnummer inklusive	99 (bzw. 88*) plus Faxnummer	1551 plus Faxnummer inklusive Vorwahl	329 plus Faxnummer inklusive Vorwahl
Kosten für Fax ins Ausland	1,99 DM	1,99 DM	nicht möglich	nicht möglich
	Faxnummer inkl. internat. Vorwahl	Faxnummer inkl. internat. Vorwahl		
Kosten für Operator-Service	Preis für eine Verbindung ins D1-Netz zuzüglich 1,32 DM/Minute	Preis für eine Verbindung ins D2-Netz zuzüglich 2,15 DM/Minute	Preis für 1 Verbindung ins E-Plus-Netz zuzüglich 1,40 Mark/Minute	kein Operator-Service
				kein Operator-Service
Software für SMS vom PC	InfoManager 3.0	D2-MessageGo	EasyMail 2.3	keine Software
	www.t-d1.de/downloads/	*www.d2privat.de* – dann Klick auf	*www2.eplus.de/haupt/*	keine Software

** Für Faxe mit Werbeanhang · Stand: Ende Juli*

Text: Hannes Rügheimer · Foto: Christian Vogel (1)

Verbot in der Schule

Schreibt uns Eure Meinung!

Gerade setzt der Lehrer zu einer ausführlichen Erklärung an, als mitten im Unterricht ein Handy klingelt. Futsch ist die ganze Konzentration. Klar, dass sich Lehrer vom Gebimmel gestört fühlen. Doch soll man deswegen Handys in der Schule ganz verbieten? Sagt uns Eure Meinung! Schreibt an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort: Handy-Verbot, Charles-de-Gaulle-Str. 8, 81737 München

Tatjana, 14: „Bei uns in der Schule sind Handys verboten. Das finde ich völligen Schrott. Es hält sich sowieso keiner daran. Wenn ein Handy während der Stunde klingelt, fängt die ganze Klasse an zu husten, damit der Lehrer nichts merkt."

Tom, 14: „Ich habe kein Handy und finde ein Handy-Verbot in der Schule deshalb gut. Bei uns sind nämlich die Leute, die ein Handy haben, im Vorteil, weil sie sich während der Klassenarbeiten die Lösungen per SMS gegenseitig zuschicken."

Trendy Handy

Sag's mit Gefühl und Emotion Icons

Ab sofort ist das neue Savvy Vogue von Philips im Handel. Das Dualband-Handy gibt es in verschiedenen Farben im Metallic- oder Transparent-Design. Es bietet Sprachwahl, Vibrationsalarm und 50 witzige Emotion Icons für SMS. Zur Grundausstattung gehört ein Entertainment-Pack, das etwa das Actionspiel „Reflex" enthält.

Das Display ist mit zwei Zeilen etwas klein, dafür aber sehr scharf. Die Stand-by-Zeit beträgt bis zu 220 Stunden, die Gesprächszeit bis zu 4 Stunden. Preis ohne Vertrag: zirka 400 Mark.

Das Savvy Vogue lockt mit 50 verschiedenen SMS-Bildern

*Visual GSM ist geeignet für die Siemens-Geräte **C35i**, **M35i**, **S25** und **S35i***

Tuning-Paket

für Siemens-Geräte

Wer sein Siemens-Handy mit einem neuen Logo oder Klingelton ausstatten will, braucht eine Infrarotschnittstelle oder ein Datenübertragungskabel. Letzteres enthält das Softwarepaket „Visual GSM" zusammen mit einer CD-ROM voller Logos und Sounds. Zudem kannst Du vom PC aus Telefonbuch und Termine verwalten. Das Paket aus Software und Kabel kostet rund 100 Mark. *Info: www.s-a-d.de*

Die Wap-Highlights des Monats

Check it out: PC-User ohne Wap-Handy können mithilfe des Emulators auf *www.gelon.net* auch Wap-Seiten ausprobieren.

wap.picofun.com

Der erste Fußballmanager fürs Handy ist da! Bei Picofun-Football stellst Du ein Team aus 14 Kickern zusammen und lässt es gegen andere Mannschaften antreten. Jeweils acht Teams spielen dabei in einer Liga. Mit ihrem Fußballmanager unternimmt die Firma Picofun einen ersten Versuch in Sachen Wap-Spiele. Weitere sollen folgen.

www.trans-wap.de/index.wml

Ein Dolmetscher im Handy-Format: Der „Transwapper" übersetzt Wörter zwischen den Sprachen Englisch, Französisch, Deutsch, Italienisch, Spanisch und Portugiesisch. Einfach die Ausgangssprache anwählen sowie die Sprache, in die Du übersetzen willst! Wenn Du nun einen Begriff eintippst, spuckt das Handy die Übersetzung aus.

horoskop.web.de/wap

Was tun, wenn Dir gerade ein besonders süßer Typ begegnet und Du nicht weißt, wie Du reagieren sollst? Vielleicht hilft ja ein Blick ins Horoskop weiter. Den Horoskopservice von Web.de kann man von unterwegs aus mit dem Handy nutzen. Und wenn die Sterne auch keinen Rat wissen, bringt's zumindest ein Schmunzeln.

Lexikon

Hier findet Ihr wichtige Fachbegriffe erklärt, die im Zusammenhang mit Handys immer wieder auftauchen.

Dualband-Handy

Gerät, mit dem man sowohl in den D-Netzen als auch in den E-Netzen telefonieren kann. D1 und D2 teilen sich den Frequenzbereich 900 Megahertz, während E-Plus und E-2 (Viag Interkom) die 1800-Megahertz-Frequenz nutzen. Alle neuen Handys sind Dualband-Handys.

Triband-Handy

Ein Triband-Handy beherrscht nicht nur die beiden in Europa gängigen Dualband-Frequenzen, sondern auch noch die 1900-Megahertz-Frequenz. Damit kann man auch in den USA telefonieren.

Triband-Handys sind etwa das Motorola Timeport L7089 oder das neue Siemens S40. Solche Geräte eignen sich bisher allerdings eher für Leute mit großem Geldbeutel.

Klare Sicht

Pflege fürs Display

Handy-Displays verkratzen leicht und wirken dadurch schnell unansehnlich. Ersatzdisplays werden nur selten angeboten und kosten relativ viel. Abhilfe schafft die Displex-Politur-Paste.

Einfach mit einem Watte-Pad zwei bis drei Minuten unter starkem Druck aufpolieren. Eine Tube mit fünf Gramm kostet ungefähr 10 Mark. Infos: *www.displex.de*

BRAVO SCREEN-FUN AKTION!

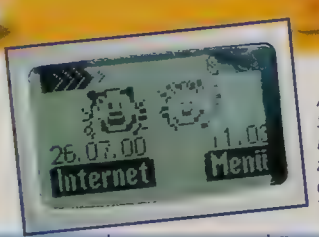
Starkes Make-up fürs Handy, das auf jedes Display passt: Wir verlosen 2 x 20 Hologramm-Aufkleber (darunter Alien, Totenkopf, Delphin und viele andere Motive). Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 130. Aktionsschluss ist der 20.9.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Nimm Platz!

Auch Handys wollen Ruhe

Wer sein Handy liebt, gönnt ihm vielleicht auch mal eine witzige Auszeit. Positiver Nebeneffekt: Man weiß immer, wo das Telefon ist! Den Schaukelstuhl „Chair-Man" gibt's für 25 Mark im Internet-Shop auf der Site *www.protunamobilfunk.de* – der Klappstuhl ist dort für knapp 20 Mark zu haben. Und der gelbe Plüschsessel ist für 25 Mark in Viag-Interkom-Läden erhältlich.

Da freut sich das Handy: Im Schaukelstuhl ist es bestens aufgeräumt



Ändere Dein Standard-Logo: Die Tabelle zeigt, mit welchen Handy-Typen das geht

Was kann Dein Handy?

So holst Du Dir neue Logos und Klingelsounds

Das Lieblingsbild auf dem Display und ein eigener Klingelsound machen jedes Handy unverwechselbar. Leider geht das aber nicht bei allen Geräten:

Die Betreiberlogos von D1, D2, E-Plus und Viag Interkom kannst Du nur bei Nokia- und Siemens-Geräten durch andere Bilder ersetzen. Klingelsounds gibt es auch für Sagem-Handys. Du kannst sie – ebenso wie bei Nokia-Geräten – per SMS direkt aufs Handy schicken lassen. Eine gute Quelle ist *www.logoplanet.de* – Siemens-User brauchen eine Infrarotschnittstelle oder ein Datenübertragungskabel.

Handymodell	Betreiberlogo	Klingelsound	Übertragungsart
Nokia 3210	austauschbar	einer	SMS
Nokia 51xx	austauschbar	nein	SMS
Nokia 61xx	austauschbar	einer	SMS
Nokia 62xx	austauschbar	fünf	SMS
Nokia 7110	austauschbar	fünf	SMS
Siemens S25	austauschbar	einer	Infrarot/Datenkabel
Siemens C25	austauschbar	einer	Datenkabel
Siemens S35	austauschbar	einer	Infrarot/Datenkabel
Siemens C35	austauschbar	einer	Datenkabel
Sagem 93x	nein	fünf	SMS
Sagem 959	nein	fünf	SMS

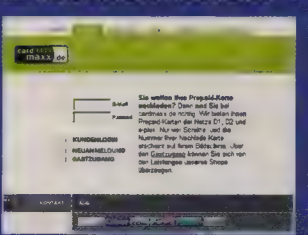
TICKER

Machen Handys krank?

Einer Studie der Weltgesundheitsorganisation (WHO) zufolge gibt es keinen Beweis dafür, dass Handystrahlungen Krebs auslösen können. Die genauen Ergebnisse der Studie vom Juni 2000 sind im Internet unter *www.who.int* nachzulesen.

Karten online aufladen

Prepaid-Karten für die Netze D1, D2 und E-Plus können User bequem auf der Website *www.cardmaxx.de* aufladen. Gezahlt wird per Kreditkarte. Man erhält eine Geheimnummer, mit der man telefonisch das neue Guthaben freischaltet.



Prepaid-Karte fürs Ausland

Wer im Ausland Prepaid-Cards einheimischer Telefongesellschaften nutzt, zahlt nichts für ankommende Anrufe. Karten führender europäischer Netzbetreiber gibt es bei *www.globilo.de* – das Ganze geht aber nur bei Handys ohne SIM-Lock.

Jetzt gibt's was auf's Display!
meinlogo.com
...das beste Tor, der beste Logo gibt's jetzt bei meinlogo.com
Donald Duck
Byd
I ♥ FC Bayern München
I ♥ 1.FCK
C:\>_
18 60
XAVIER NAIDOO
Deutscher Meister 2000
FRIENDS
BON JOVI
prodigy
Logo-Editor
Gratis-Katalog
Bestell-Hotline
01908-698 83

Was sagst Du?

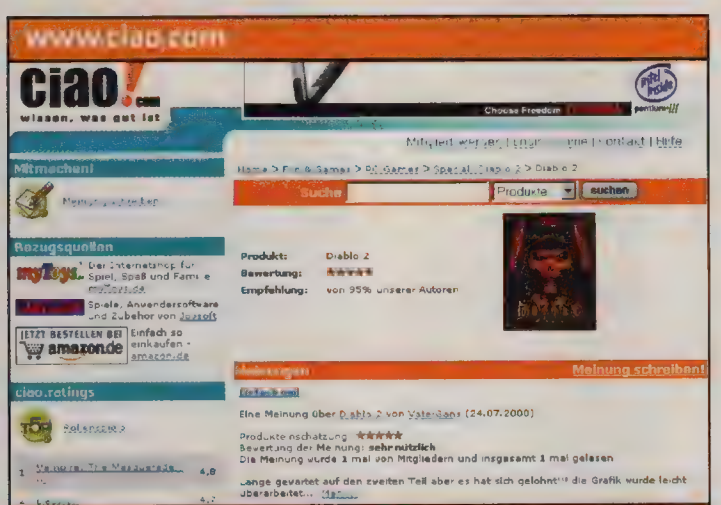
Welches Spiel ist das beste? Wo ist's am schönsten im Urlaub? Schreib im Internet, was Du meinst, und kassiere dafür ab!

Deine Meinung zählt – und zwar so viel, dass Du sogar Geld damit verdienen kannst. Im Internet gibt es so genannte Meinungsportale. Das sind Webseiten, auf denen Leute zu allen möglichen Produkten ihr Urteil abgeben. **Die Macher der Sites zahlen für eine Meinung entweder bare Münze oder Bonuspunkte, die man dann später gegen Produkte einlösen kann.** Mitmachen kann jeder, der sich vorher kostenlos registriert hat.

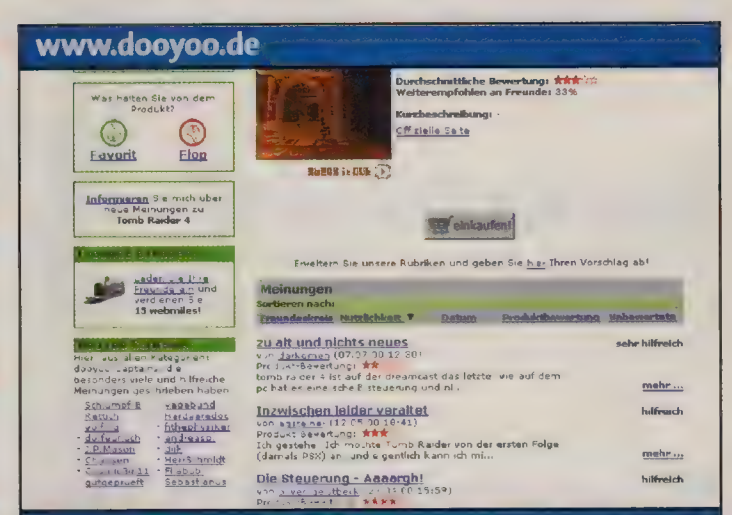
Christian, 17, hat auf diese Weise beim Anbieter Ciao.com immerhin in einem Monat schon rund 80 Mark verdient. Das Geld summiert sich durch ein ausgeklügeltes Bonussystem. Bei allen Meinungsportalen kann man nämlich auch die Beiträge anderer Mitglieder bewerten. Dafür bekommt man Punkte. Wird eine Deiner eigenen Meinungen positiv bewertet, gibt's ebenfalls einen Bonus. Auch wenn Du neue Mitglieder wirbst, wird das vom Anbieter entsprechend vergütet.

Neben dem hübschen finanziellen Aspekt haben die Meinungsseiten aber auch noch andere Vorteile. Christian: **„Am meisten macht mir Spaß, dass man anderen Leuten bei ihren Kaufentscheidungen helfen kann."** Egal ob Du auf der Suche nach einem neuen Spiel oder einer guten Hautcreme bist: Du findest garantiert Testberichte von Leuten, die mit den fraglichen Produkten schon Erfahrungen gemacht haben. Durch die Menge der Meinungen kannst Du Dir selbst ein Bild machen.

Die Themen sind nach Kategorien geordnet, die Betreiber der Sites legen sie fest. Alle bieten jedoch die Möglichkeit, eigene Vorschläge einzubringen. Die werden geprüft und bei Gefallen aufgenommen. Surf einfach mal hin!

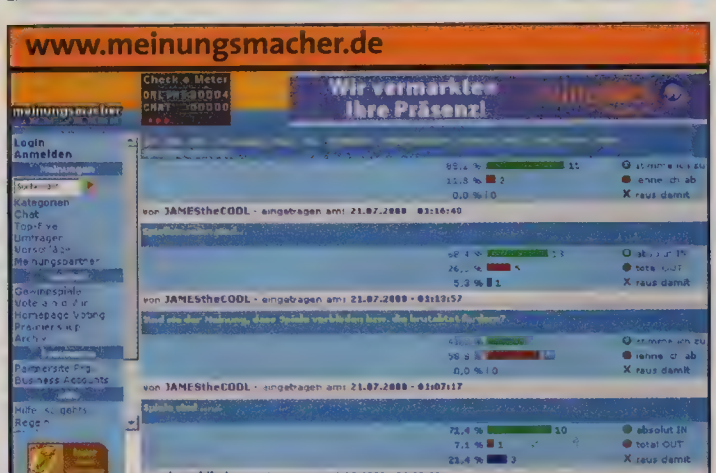


Ciao ist die größte Meinungs-Site und hat einen riesigen Katalog mit Testberichten. Bei der Anmeldung bekommst Du 5 Mark gutgeschrieben, pro Meinung gibt es 50 Pfennig. Ab einem Betrag von 10 Mark wird das Geld auf Dein Konto überwiesen



Beim zweitgrößten Meinungsportal Dooyoo werden Beiträge nicht mit Bargeld, sondern Webmiles belohnt. Die kann man sammeln und bei www.webmiles.de gegen Produkte eintauschen. Für die Anmeldung gibt's 15, pro Meinung 2 Miles

Noch klein ist Yopi, aber das Konzept ist gut. Praktisch ist, dass sich an jedes Produkt auch gleich ein Diskussionsforum anschließt. Meinungen werden mit Yopi-Points vergolten. 1 Point entspricht 1 Pfennig. Ausgezahlt wird ab 400 Points



Statt ausführlicher Meinungen bietet diese Site kurze Statements, über die Du per Mausklick abstimmen kannst. Die Ergebnisse werden in einer Balkengrafik gezeigt. Wer fleißig mitmacht, erhält Punkte, die man gegen Prämien einlöst

Text: Christiane Strobel · Foto: Christian Vogel (1)

DJ of the Future

MAGIX playR deLuxe

Interaktive HiFi-Anlage für den
PC + Video + Remix

Werde zum Digital Jockey mit dem MAGIX playR deLuxe. Live mixen und remixen oder einfach abspielen und relaxen.

MAGIX Entertainment Products GmbH
Rotherstraße 19, 10245 Berlin, Fon: 0180 48 99999
www.magix.com

Jetzt mitmischen beim
DJ-of-the-Future-Contest!
Infos bei: www.magix.com

- Musik- & Video-Jukebox
- Kompletter DJ-Set zum Remixen von Songs & Clips
- Rhytmusgesteuerte Videos und Animationen
- Internet-Download, MP3-Finder
- Mehr als 1.000 Sounds und Videos auf 2 CDs

DM 99,- € 49,-
(unverbindl. Preisempfehlung)

MAGIX

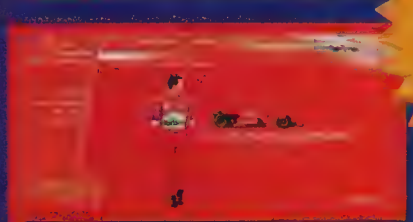
ready to explore

Internet-Charts

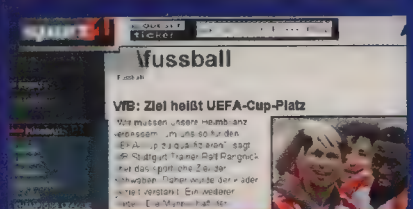
Eure Lieblings-Sport-Seiten

Vielen Dank für die Einsendungen mit Euren Lieblings-Sportsites! Für die nächsten Charts suchen wir die Top 5 der Musik-Seiten im Internet. Schickt uns Euren Favoriten unter dem Stichwort „Lieblings-Homepage-Musik". Wer mitmacht, kann wieder etwas gewinnen. Mehr dazu im Aktionsstern!

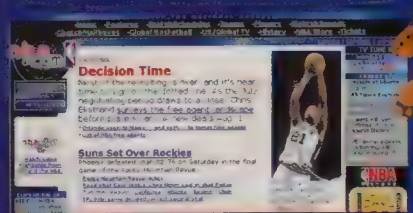
1 www.formel-eins.de
Dank Live-Ticker immer hautnah an der Piste: Eure Top-Site



2 www.michael-schumacher.de
Alles, was der Schumi-Fan braucht



3 www.sport1.de
Der Allrounder unter den Sport-Sites und stark in Sachen Fußball



4 www.nba.com
Teams, Termine, Statistiken und tolle Videos direkt aus den USA

5 www.sport.de
Neuigkeiten von Funsport bis Fußball bietet Eure Nummer Fünf!

Finde die Zeichen!

Zwölf Zeit-Zeichen sind im Online-Abenteuer „12" versteckt. Wer sie alle findet, rettet die Welt!

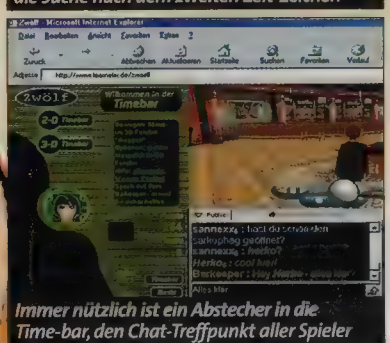
SCREENFUN AKTION!

Gibt beim Surfen immer einen coolen Kopf und rüstet Euch auch sonst für sportliche und spielerische Aktivitäten: Unter allen Einsendern der Web-Charts verlosen wir 20 brandneue SCREENFUN-Caps. Wie Ihr bei der Verlosung mitmacht, steht auf der Jackpot-Seite 130. Aktionsschluss ist der 31.8.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Der böse Dr. Mondor will die Weltherrschaft

Im ewigen Eis der Arktis machst Du Dich auf die Suche nach dem zweiten Zeit-Zeichen

Im Lager der Rebellen plant Tokika den Vorstoß gegen Dr. Mondor



Immer nützlich ist ein Abstecher in die Time-bar, den Chat-Treffpunkt aller Spieler

Irgendwann in der fernen Zukunft: Nach einem großen Krieg liegt die Erde in Trümmern. Nur eines kann die Welt noch retten: In zwölf geheimnisvollen Zeichen ist das gesamte Wissen der Menschheit gespeichert. Wer sie besitzt, verfügt über grenzenlose Macht. Doch die zwölf Kostbarkeiten sind überall auf der Welt und in verschiedenen Zeitebenen versteckt. Mach Dich also auf die Suche!

Alle zwei Wochen startet eine neue Episode des Online-Adventures „12" auf *www.learnetix.de/zwoelf* – in jeder Folge gibt es ein Zeichen zu finden. Dazu musst Du Schauplätze durchsuchen, diverse Gegenstände einsammeln und vor allem Wissensfragen beantworten. Im Chat tauscht man Tipps mit anderen Spielern aus – denn manche Aufgaben lassen sich nur im Team lösen. Doch Vorsicht: Die Spieler sind in zwei Lager geteilt. Bist Du auf der Seite des bösen Dr. Mondor oder der Rebellin Tokika? Nur Gleichgesinnten solltest Du vertrauen! Für gelöste Aufgaben gibt's Punkte. Den Etappensiegern winken attraktive Preise.

TERMINE

Die Cranberries
23.8., 20 Uhr, www.docrock.de

Sie sind wieder da: Mit dem Album „Bury the Hatchet" und einer Welttournee meldet sich die erfolgreiche Rockband aus Irland zurück im Musikbusiness. Wer das Real-Video-Interview am 23. August im Internet verpasst, kann sich die Aufzeichnung im Archiv ansehen.

Zocker-Party
1.9. – 3.9., www.planet-insomnia.de

Zwei schlaflose Nächte verspricht die Netzwerkparty „Planet Insomnia" in Seevetal bei Hamburg. 400 Spieler haben Platz beim Dauerdaddeln. Mitzubringen ist ein PC mit Netzwerkkarte. Eintritt: 39 Mark. Kurzentschlossene können sich auf der Website noch anmelden.

Sydney 2000
15.9. – 1.10., www.olympics.com

Vor vier Jahren gewann Lars Riedel in Atlanta die Goldmedaille im Diskuswerfen. Wie erfolgreich werden die deutschen Athleten dieses Jahr in Sydney sein? Die offizielle Website der Olympischen Sommerspiele bringt Live-News zu den Wettkämpfen in allen Sportarten.

Text: Christiane Strobel · Fotos: ASA (1), Klaus Börner (1)

Live your lives on DOBEDO.de

Menschen, Mythen, Mutanten:

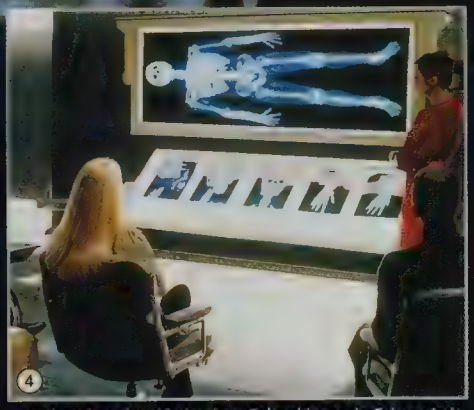
Übernatürliche Wesen terrorisieren die Menschheit – und die eigene Spezies. Furiose Shakespeare-goes-Comic-Saga!

Die Welt am Draht: Telepath Charles Xavier will einen Krieg zwischen Menschen und Mutanten unbedingt verhindern

Wolverine (r.) hält sich mit seinen Krallen unliebsame Zeitgenossen vom Hals

Auf Tuchfühlung geht der bärbeißige Einsiedler dafür mit Rogue (l.) ohne jedoch die Risiken und Nebenwirkungen zu kennen

Freund oder Feind? Wolverine (l.) landet unfreiwillig bei Menschenfreund Prof. Xavier (M.) und dessen X-Men-Crew. Nur zögerlich...



...vertraut er den Mutanten. Schockierende Erkenntnis: Sein Skelett wurde mit Metallteilen verstärkt

Xavier versus Magneto (r.): Die Ober-Mutanten liefern sich einen erbitterten Kampf, der über...

Schwups und weg! Toads eklige Zunge ist blitzschnell beim Opfer...

...angelangt. Rogue (l.) ist für den Moment in Sicherheit. Doch der Showdown steht noch bevor...

Unendlich böse Mutanten

Magneto

Seit dem grausamen Tod seiner Eltern bekämpft Magneto (Ian McKellen) die Menschheit

Toad

Froschmensch Toad (Ray Parks aus „Star Wars – Ep. I") hat die längste Zunge der Welt im Mund

Mystique

Formvollendet: Supermodel Rebecca Romijin-Stamos schlüpft bevorzugt in fremde Körper

Sabretooth

Mach mir den Urschrei! Hinter der Maske des Untiers steckt der Profi-Wrestler Tyler Mane

X-MEN

In einer riesigen Kuppel findet Xavier („Star Trek"-Captain Patrick Stewart) die Standorte weiterer Mutanten heraus

INFO

Stan Lee: Der „X-Men"-Erfinder

Bei der Erwähnung des Namens gehen Comic-Fans ehrfürchtig in die Knie. Stan Lee ist als ‚Vater' einiger Superhelden selbst schon eine lebende Legende. Auf sein Konto gehen auch „Spiderman" und „The Incredible Hulk". Als Lee 1972 Herausgeber der Marvel-Comics wurde, waren die von ihm erdachten „X-Men"-Abenteuer bereits seit 36 (!) Jahren Topseller in den USA.

Comic-Altmeister Stan Lee (l.) mit Regisseur Bryan Singer am „X-Men"-Set

Schluss jetzt! „X-Men"-Ärztin Jean Grey (Famke Janssen) hält einen Angreifer auf Distanz

...das Schicksal der Menschheit entscheiden wird. Auf beiden Seiten werden übernatürliche...

...Kräfte eingesetzt. Diese schmerzliche Erfahrung macht auch die böse Mystique (r.), als sie plötzlich in Wolverines Metall-Handwaffen rennt

Übernatürlich gute Mutanten

Professor Xavier
Charles Xavier (alias Patrick Stewart) bildet Elite-Mutanten aus mit dem Ziel, Menschen zu helfen

Wolverine
Der Neue im X-Men-Team: Wolverine (Hugh Jackman). Er verfügt über ausfahrbare Krallen

Cyclops
Brille? Fielmann! Laserauge Cyclops (James Marsden) wird mit Solar-Energie aufgetankt

Jean Grey
Die telekinetisch begabte Ärztin Jean Grey (Bond-Girl Famke Janssen) ist mit Cyclops liiert

Storm
Wetterhexe Storm (Halle Berry) liebt's stürmisch. Bereits mit fünf Jahren kam sie zur X-Men-Crew

Rogue
Unfreiwillig gefährlich: Rogue (Anna Paquin) saugt bei bloßer Berührung Lebensenergie ab

Superhelden sind immer gern gesehen. Hemmungslose Begeisterung aber kommt ins Spiel, wenn besagte Heroen ihren Fans bereits als Comic- oder Spielfiguren (s. Seite 47) bestens vertraut sind. Das war bei „Superman" so, bei „Batman" sowieso und wird bei „X-Men" nicht anders sein.

In den USA hat die Verfilmung des populären Marvel-Comics von Stan Lee (s. Info-Kasten) mit einem 57,2-Millionen-Dollar-Start die Konkurrenz locker auf die Plätze verwiesen – sicher nicht allzu überraschend: Der Hype um die aufwendige Produktion war gewaltig. Aber ist er auch gerechtfertigt?

Die Antwort lautet Ja! Denn Regisseur Bryan Singer („Die üblichen Verdächtigen") orientiert sich bei seinem chromblitzenden Sci-Fi-Spektakel stark an der Vorlage – und ebenso wie sie nimmt er Figuren und Handlung ernst.

In der nahen Zukunft bahnt sich ein Krieg zwischen Menschen und Mutanten an – den X-Men! Doch die übernatürlichen Wesen sind in zwei Fraktionen gespalten: Professor Xavier (abgeklärt: Patrick Stewart) setzt sich vehement für ein friedliches Zusammenleben ein. Doch sein despotischer Gegenspieler Magneto (höllisch gute Performance von Ian McKellen) will die Erdbevölkerung vernichten. Symbolträchtiges Schlachtfeld ist die New Yorker Freiheitsstatue...

Um dem effektlastigen Feuerwerk Bodenhaftung zu geben, hat Singer die Figur des Wolverine (Hugh Jackman) mit trockenem Clint-Eastwood-Charisma ausgestattet – und so einen echten Filmhelden geschaffen. Smart.

Action 2 | Spannung 2 | Spezialeffekte 1

X-Men
Comic-Verfilmung/USA

Start: 31.8. | ab 6 Jahre beantr.

www.x-men-derfilm.de

Darsteller: Patrick Stewart, Ian McKellen, Hugh Jackman, Famke Janssen

Mächtige Mutanten im Clinch mit der Menschheit. Bravouröse Verfilmung des Kult-Comics! 2

Text: Rainer Fellmann · Fotos: Bauer Publishing, LA

von mir!
MAGIX music maker generation 6
Music & Video Creation für den PC
von mir!
Musik und Videos selber machen.
Von MP3 bis AVI, von HipHop bis
Techno. Song mit Loops und
virtuellen Instrumenten arrangieren,
Videoclip dazu aus Animationen und
Realaufnahmen mischen, als MP3,
WAV oder AVI speichern – fertig.
MAGIX Entertainment Products GmbH
Rotherstraße 19, 10245 Berlin, Fax: 0180 48 99999
www.magix.com
> 48 Stereo-Arranger-Spuren
> Neue virtuelle Instrumente
> Karaoke-Funktion
> Echtzeit-Effekte für Sounds und Videos
> Internet-Session, Web-Publishing, Sound-Download
> 2.600 Sounds und Videofiles auf 3 CDs
MAGIX
music maker
DM 99,- € 49,-
(unverbindl. Preisempfehlung)
MAGIX
ready to explore

Campus-Komödien sind einfach nicht tot zu kriegen. Im Gegenteil – sie werden immer besser. „Road Trip“ ist der Beweis!

Schicker Schal: Barry im zärtlichen Clinch mit seinem Lieblingstier

Road Trip

Führ' mich bloß nicht in Versuchung! Beim Anblick von Beth (l.) vergisst Josh glatt seine Freundin

Bei Campus-Führungen erzählt Barry (r.) inbrünstig vom absurden Road Trip seines...

...Kumpels Josh (r.). Der Trottel hat einen Seitensprung aufgezeichnet – und jetzt...

...ist das Video auf dem Weg zu Joshs Freundin. Aber Rubin (l.) hat einen Plan...

Politisch unkorrekte Witze zu reißen, ist längst kein Tabubruch mehr. Den feinen Unterschied zwischen bissigem Alltagshumor und tumbem Stammtischgeschwätz kennen jedoch nur wenige. Regisseur Todd Phillips gehört definitiv dazu – was seiner Karriere zunächst schadete. Denn mit „Frat House“, einer provokanten Dokumentation über die US-Punk-Szene, machte sich der Anarcho in Hollywood nicht gerade beliebt. Seine Chance hat Phillips trotzdem bekommen – und mit „Road Trip“ bravourös genutzt!

Die Story ist simpel: **Josh (Breckin Meyer) hat eine Affäre.** Zu blöd nur, dass der Videomitschnitt des lustvollen Fehltritts auf dem Weg zu seiner Sandkastenfreundin Tiffany (Rachel Blanchard) ist. **Um das Beweismaterial abzufangen, machen sich Josh und seine drei Kumpels auf zum Road Trip – mit aberwitzigem Verlauf.**

Was den Film von anderen Komödien unterscheidet: zum einen die tolle Darsteller-Riege, die sich genüsslich zum Affen macht, allen voran Muttersöhnchen Kyle (DJ Qualls) und Schlangenfreak Barry (MTV-Star Tom Green). Zum anderen ist es der kunstvolle Umgang mit Trash-Humor, ganz wunderbar zu sehen in Todd Phillips' Kurzauftritt als schmieriger Fußfetischist. **Schlechter Ruf verpflichtet!**

...der den Edwards (r.) einen Schock versetzt, denn die dreisten Jungs haben den Wagen ihres Söhnchens...

...Kyle (r.) geschrottet. Der tauscht derweil vergnüglich Körperflüssigkeiten aus

Fast geschafft! Trotz Turbulenzen trifft Josh rechtzeitig bei Tiffany ein, um das entlarvende Band abzufangen...

...doch plötzlich hält seine Freundin das Beweismaterial in den Händen. Oh, oh...

Text: Rainer Fellmann

Action 2 | Spannung 3 | Humor 1

Road Trip

Komödie/USA

Start: 24.8. | ab 6 Jahre beantr.

www.roadtrip-itsgood.com/

Darsteller: Breckin Meyer, Tom Green, DJ Qualls, Rachel Blanchard, Amy Smart

Sex on tape bringt Ärger. Zumindest dann, wenn man selbst der Hauptdarsteller ist

1

FILM-NEWS

Wenn den Studiobossen in Hollywood nichts mehr einfällt, lassen sie Fortsetzungen von Kinohits drehen – behaupten böse Zungen. Zur Zeit ist die Liste der so genannten „Sequels" auffällig lang...

Terminator, Teil 3

http://upcomingmovies.com/terminator3.html

Arnie hat die Pumpgun bereits durchgeladen. Wer jetzt noch fehlt, ist James Cameron. Den möchte unser Muskelmann nämlich erneut auf den Regiestuhl hieven. Ob mit oder ohne „Mr. Titanic" – 2002 wird es in jedem Fall wieder heißen: „Hasta la vista, baby!"

Indiana Jones, Teil 4

Das Team hat gutes Drehbuch und es kann los gehen! So lautet die Ansage von Harrison Ford. Manager zum vierten Indy-Film Stark im Rennen für den Schreib... Job ist „The Sixth Sense"-Regisseur M. Night Shyamalan. Wollen wir hoffen, dass Harry keine Angst vor Geistern hat...

Jurassic Park, Teil 3

http://jurassicpark.com/flash/

Über 400 Millionen Mark hat „The Lost World" allein in den USA eingespielt. Entsprechend hoch sind die Erwartungen. Steven Spielberg jedenfalls hat wieder Sam Neill und Laura Dern angeheuert. Gedreht wird wieder in Kalifornien und auf Hawaii.

American Pie, Teil 2

www.playboy.com

Ms, welche Teile waren müssen wohl diesmal dran glauben, wenn's um lustvolle Befriedigung geht? Drehbuchautor Adam Herz klappert heiße Konditoreien ab, um sich inspirieren zu lassen. Darsteller Jason Biggs hätte einen ganz anderen Vorschlag: Limonenscheiben. Brr.

Planet der Affen

http://www.2apes.com/index.html

Etwas aus der Reihe tanzt die Fortsetzung des Sci-Fi-Kultwerks von 1968. Um das Thema wieder flott zu machen, musste Regisseur Tim Burton („Sleepy Hollow") neu besetzen. Die Rolle von Charlton Heston übernimmt jetzt Mark Wahlberg. Da lasst Dich der Affe!

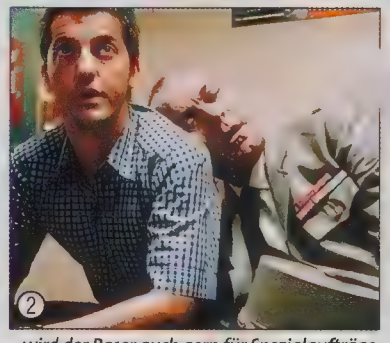
Du hast in zehn Minuten einen extrem wichtigen Termin? Im Moment bist Du meilenweit vom Treffpunkt entfernt? Für Taxifahrer Daniel kein Problem!

BRAVO SCREEN-FUN AKTION!

Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben. Damit Ihr immer pünktlich bei Euren Dates auflauft, spendieren wir 3 „Three Kings"-Uhren! Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 130. Aktionsschluss ist der 20.9.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Taxi Taxi

Es ist eilig? Eine Taxifahrt mit Daniel gleicht eher einem Formel-1-Rennen denn einer gemütlichen Kutschtour. Deshalb...



...wird der Raser auch gern für Spezialaufträge gebucht: Ein schnarchiger General (r.)...

...muss in einem Affenzahn zum Flughafen, denn dort wartet...

...bereits der japanische Verteidigungsminister. Doch Polizist Emilien (Foto)...

...vergisst beim Anblick seiner Kollegin Petra kurzzeitig seinen Aufpasser-Job

Doch die Aussichten sind rosig: Nach getaner Arbeit macht Daniel Boxenstopp bei Freundin Lily

Auweia! Der hochrangige Politiker wird entführt – und die Cops crashen Cars

Des Franzosen liebster Sport ist der Radsport. Falsch gedacht! Unsere Nachbarn sind bekennende Autofreaks. Aber nicht die Rennwagen der Formel 1 sorgen für helle Aufregung, sondern ein High-Speed-Taxi. **Sieben Millionen Zuschauer rannten vor drei Jahren ins Kino, um Daniel (Samy Nacéri) als geschwindigkeitssüchtigen Taxifahrer zu bestaunen, der seinem Polizistenfreund Emilien (Frédéric Diefenthal) beim Räuber jagen hilft.** Die abenteuerliche Geschichte erdachte kein Geringerer als Star-Regisseur Luc Besson („Das fünfte Element", „Leon, der Profi").

Nahe lag also, dass der Bilder-Junkie auch das Drehbuch für den zweiten Teil schrieb. **Diesmal hetzt Besson seine beiden Helden auf die Fersen der Yakuza.** Die Verbrecher haben den japanischen Verteidigungsminister entführt, um den „Vertrag des Jahrhunderts" zwischen den Franzosen und Japanern zu verhindern. Dass bei der „Operation Ninja" so Einiges schief läuft, versteht sich wohl von selbst...

„Taxi" war schon rasantes Popcornkino, „Taxi Taxi" aber fegt wie ein Düsenjet über die Köpfe der Zuschauer. Kein Wunder: Sämtliche Verfolgungsjagden wurden bei Echttempo gefilmt. Dabei saß natürlich nicht der Hauptdarsteller am Steuer des Peugeot 406 3.0 V6, sondern ein Rallyefahrer. Und das ist gut so, denn das Taxi donnert ausgesprochen souverän über die zeitweise alberne Story hinweg.

Action 1	Spannung 3	Humor 3

Taxi Taxi

Actionkomödie/Frankreich

Start: 31.8.	ab 6 Jahre

www.taxitaxi-derfilm.de

Darsteller: Samy Nacéri, Frédéric Diefenthal, Marion Cotillard, Emma Sjöberg

In Frankreich brauste Daniel auch mit dem zweiten „Taxi"-Abenteuer auf Platz 1. Rasant!

2

Text: Rainer Fellmann · Fotos: Cinetext (1), FWN (2)

dein vater sagt du sollst mehr SPORT treiben.
ok, ab jetzt SURFST du zwei stunden taeglich.

www.ex10.com

fashion for a crazy life

EX10 BOX

w. moser
a-4863 seewalchen
tel.: ++43/7662/3175-0
fax: ++43/7662/2797
e-mail: office@moserdesign.co.at
www.ex10.com

Die wichtigsten Filme des Monats

Ein Trauma wird wahr: Dämonische Wesen attackieren Spacepiloten.

Da waren's nur noch sieben: Die Überlebenden eines heftigen Raumschiff-Crashs

Mal ehrlich: In völliger Dunkelheit flattern doch sicher den meisten von Euch die Nerven. Ist ja auch verständlich, denn wo die Orientierung verloren geht, treibt die Fantasie böses Spiel mit einem – wie bei diesem Sci-Fi-Schocker, in dem sich die Überlebenden eines Raumschiffabsturzes mit einer echten Bedrohung herumschlagen müssen – nämlich fliegenden Blutsaugern. Deren Treiben wird durch eine bevorstehende Sonnenfinsternis erst so richtig angestachelt. Unter diesen Umständen ist die siebenköpfige Crew um Anführerin Fry (Radha Mitchell) natürlich ein gefundenes Fressen. Als Retter in der Not entpuppt sich ausgerechnet Schwerverbrecher Riddick (Vin Diesel), der keine Angst im Dunkeln hat...

Einen Originalitätspreis wird Regisseur David Twohy für diesen Film sicher nicht kassieren („Alien" lässt grüßen). Dafür spielt er extrem geschickt mit den Urängsten der Menschen.

Oh, Gott! Öko-Aktivistin Shazza muss feindliche Wesen erblicken

Ohne Pumpgun geht nichts: Kopfgeldjäger Johns auf Alien-Jagd

Pitch Black
Planet der Finsternis

AKTION!

Ihr seid am Musikgeschmack des Killers aus „American Psycho" interessiert? Dann sichert Euch den Soundtrack – wir verlosen 5 Exemplare! Wie man mitmacht, steht auf der Jackpot-Seite 130. Aktionsschluss ist der 20.9.2000.

Riddick rennt... Sogar der harte Knacki hat Respekt vor den fliegenden Blutsaugern

Action | Spannung 2 | Spezielle Höhe 2

Pitch Black: Planet der Finsternis
Sci-Fi/USA
Start: 31.8.
ab 12 Jahre beantr.
www.uip.de

Von wegen im Dunkeln ist gut munkeln! Nach diesem Kinobesuch wird mit Licht geschlafen

2

KINO TOP 5

1. **M:i-2** – MIT TOM CRUISE
Die Welt ist nicht genug. Der frischere Bond heißt Ethan Hunt

2. **Scream 3** – MIT NEVE CAMPBELL
Es hat sich ausgekreischt. Behauptet zumindest Wes Craven...

3. **Crazy** – MIT ROBERT STADLOBER
Crazy ist verknallt sein und ein Autogramm von Gott bekommen

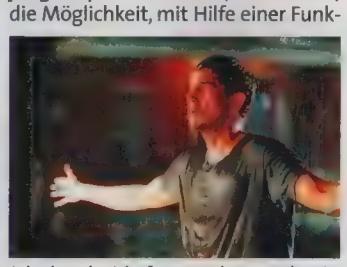
4. **Gladiator** – MIT RUSSELL CROWE
Dem römischen Helden geht langsam, aber sicher die Puste aus

5. **Tiggers großes Abenteuer** – MIT TIGGER, WINNIE PUUH & CO.
Was ist nochmal ein Hula-Hupler-Sprung? Fragt am besten Tigger!

Frequency

Eine Funk-Frequenz verändert den Verlauf einer Tragödie.

Was wäre wenn...? Eine Frage, die sich jeder schon mal gestellt hat – zumeist ohne Konsequenzen. In diesem Zeitreise-Thriller indessen hat der junge Cop John Sullivan (Jim Caviezel) die Möglichkeit, mit Hilfe einer Funkfrequenz die Vergangenheit nachträglich zu beeinflussen. Und könnte damit seinem Vater das Leben retten...



John kann's nicht fassen: Er hat gerade mit seinem totgeglaubten Vater telefoniert

Bei Fantasy bleibt die Logik meistens auf der Strecke. Ganz anders hier: Diese Story um eine tragische Vater-Sohn-Beziehung ist clever gebaut.

Action | Spannung 2 | Anspruch 2

Frequency
Mystery/USA
Start: 24.8.
ab 6 Jahre beantr.
www.frequency-film.de

Ein heißer Draht bringt Vater und Sohn wieder zusammen. Sehr spannender Zeit-Trip!

2

American Psycho

Ein Broker sieht rot. Harte Abrechnung mit dem Yuppietum.

Sex und Geld allein machen nicht glücklich. Aber deshalb gleich zu so brachialen Mitteln greifen? Patrick Bateman (furios: Christian Bale als parfümierte Kampfmaschine) ist Investment Broker an der Wallstreet, ein Master of the Universe. Doch das reicht dem smarten Yuppie nicht, und darum meuchelt er sich im Blutrausch durch die nächtlichen Straßen New Yorks – gefährlicher als Hannibal Lecter und noch wahnsinniger als „Sieben"-Mordkünstler Kevin Spacey.

Tagsüber Broker, nachts ein eiskalter Killer: Patrick Bateman (Christian Bale)

Action | Spannung 1 | Humor 2

American Psycho
Psycho-Thriller/USA
Start: 7.9.
ab 16 Jahre
http://216.167.82.120/

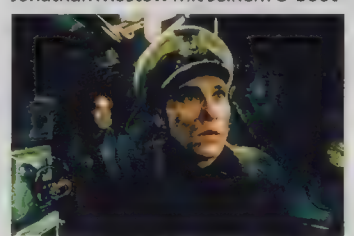
Bateman ist der Werwolf der Wallstreet. Seine Opfer: Penner, Huren und Geschäftsfreunde

2

U-571

Hat den Amis keiner gesagt, dass der Kalte Krieg vorbei ist?

Wer sich auf hoher See befindet, sollte die Schwimmweste nicht vergessen. Sonst säuft er ab wie Wolfgang Petersen mit seinem flauen Flutenspektakel „Der Sturm" oder wie Jonathan Mostow mit seinem U-Boot-Schinken „U-571". Beide Regisseure zelebrieren grobmaschiges Actionkino vor dem Hintergrund einer wahren Begebenheit. Hier sollen sich US-Marines das Verschlüsselungsgerät der Deutschen schnappen, um deren Funksprüche abhören zu können. Wässrig.



Heikel: Offizier Tyler (Matthew McConaughey) beim Kapern eines deutschen U-Boots

Action 2 | Spannung | Anspruch

U-571
Action-Thriller/USA
Start: 14.9.
ab 12 Jahre beantr.
www.U-571.de

Grobschlächtig inszeniertes Schlachtenspektakel vor dem Hintergrund des 2. Weltkriegs

4

Text: Rainer Fellmann

Neu im Kühlregal! Die ersten

Milch-Minis

im

Schokobody!

Kinder Prof.® Rino

Kinder Prof. Rino

Die ersten Milch-Minis mit einer Creme aus frischer Vollmilch im knackig-kühlen Schokobody!

Gewinn

einen von 111 Kuschel-Prof's

Limited Edition von sigikid

(Kuschelfigur 35 cm groß)

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Teilnahmebedingungen:

Einfach diesen Coupon oder eine Postkarte mit Namen und Anschrift und dem Stichwort: Kinder Prof. Rino Gewinnspiel bis zum 15.9.2000 (Datum des Poststempels) senden an: Ferrero D-60624 Frankfurt am Main

Es nehmen nur ausreichend frankierte Briefe oder Postkarten am Gewinnspiel teil. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

+ Neu in BRAVO + Neu in BRAVO + Neu in BRAVO +

JETZT IN BRAVO

+ Neu in BRAVO + Neu in BRAVO + Neu in BRAVO +

Neu im Verleih

Vorsicht, Chaos! Kermit (r.) und seine schrillen Kumpane

BRAVO SCREEN FUN AKTION!

Ihr habt noch nicht genug von den putzigen Stoff-Freaks? Okay, okay, für Euch gibt's 3 Kermit-Puppen, 5 Game-Boy-Color-Spiele und 5 T-Shirts zu gewinnen. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 130. Aktionsschluss ist der 20.9.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Muppets aus dem All

Gonzo rast als lebende Kanonenkugel durchs Universum

Puppen-Power • ab 0 Jahre • ab Mitte August

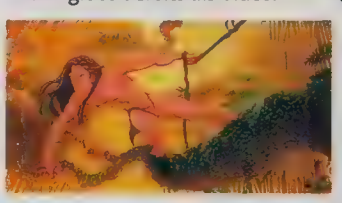
Muppets-Alarm! Wer meint, die knuffigen Puppen gehörten nach 35 Jahren im Filmbusiness zum alten Eisen, der irrt sich gewaltig! Die lockeren Sprüche von Kultfrosch Kermit & Co. kommen noch immer wie aus der Stoffhüfte geschossen – besonders dann, wenn Gonzo Ahnenforschung betreibt. Um Kontakt zu seinen außerirdischen Vorfahren aufzunehmen, hockt sich der Wutz auf das Dach des Muppet-Hauses – bereit zum kosmischen Plausch. Und tatsächlich kommt es zu einer Begegnung der dritten Art...

Für alle, die nach dem All-Abenteuer (auch als DVD erhältlich!) Lust auf mehr haben: „Muppets Babies (Teil 1)" und „Die Muppets erobern Manhattan" gibt's bereits als Video. 1

Lake Placid

Horrorkomödie • ab 12 Jahre • ab Ende August

Eine Gruppe von Experten macht sich auf den Weg in den US-Bundesstaat Maine, um einen rätselhaften Mordfall aufzuklären – und trifft auf ein zehn Meter langes Krokodil... Selten war Horror so lustig und absurd zugleich. 2



Disney's Tarzan

Zeichentrick • ab 6 Jahre • ab Ende August

In Sachen Perfektion sind die Disney-Studios unschlagbar: Vier Jahre hat es gedauert, den Dschungel-Klassiker in einer gezeichneten Version auf die Leinwand zu bringen. Ergebnis: Hervorragende Animationen, rasante Bildfolgen. 1

The Beach

Abenteuer • ab 16 Jahre • ab Anfang September

Der große Kinoknaller war DiCaprios Thai-Trip im Vergleich zu „Titanic" nicht. Dennoch schlägt sich Leo wacker als Rucksacktourist. Im Gepäck: Drogenhändler und skrupellose Aussteiger, angriffslustige Haie und bissige Damen. 2

Neu im Verkauf

Mod Squad – Cops auf Zeit

Action • ab 16 Jahre • ab Ende August

70er-Jahre-TV-Serien ins Kinoformat zu pressen, ist zwar populär, aber diesmal misslungen. Die jugendlichen Undercover-Cops Omar Epps, Claire Daines und Giovanni Ribisi (v.l.) agieren passabel in einem altbackenen Aufguss. 4

Die Silicon Valley Story

Dokumentation • ab 12 Jahre • ab Ende August

Sie haben die unbegrenzten Möglichkeiten der Computertechnik für Millionen Menschen nutzbar gemacht. Sie sind die Väter der digitalen Revolution: Steve Jobs (Apple Mac Intosh) und Bill Gates (Microsoft). Dies ist ihre Geschichte. 2

Babylon 5 Crusade

Science Fiction • ab 12 Jahre • ab Ende August

Feindselige Aliens haben auf der Erde einen mörderischen Virus freigesetzt, der die Menschheit bedroht. Nur die Crew des Raumschiffs „Excalibur" kann noch helfen. Solide Fortsetzung der Sci-Fi-Saga „Space-Center Babylon 5". 3

DVDs

Three Kings

Action • ab 16 Jahre • ab Mitte August

Der Golfkrieg ist bereits zu Ende, als drei GIs (darunter George Clooney) auf die wahnwitzige Idee kommen, Saddam Husseins Goldreserven zu klauen. Radikales Entertainment! Extras: Interviews, Kommentare, Video-Tagebuch des Regisseurs. 2

The Green Mile

Gefängnis-Thriller • ab 16 Jahre • ab Mitte August

Der Tod ist sein Geschäft: Gefängniswärter Paul Edgecomb (Tom Hanks) begleitet Todeskandidaten auf ihrem letzten Gang. Beklemmende Romanverfilmung nach dem gleichnamigen Bestseller von Stephen King. Extras: elfminütige Dokumentation über die strapaziösen Dreharbeiten. 2

Men In Black

Komödie • ab 6 Jahre • ab Anfang September

Über diesen superlustigen Kassenknüller muss man nicht mehr viele Worte verlieren. Nur so viel: Will Smith (Foto) schlägt Filmkollegen Tommy Lee Jones in punkto Lässigkeit noch um Längen. Wann kommt eigentlich endlich Teil zwei?! 1

VIDEO TOP 5 VERLEIH

1. James Bond – Die Welt ist nicht genug
2. End of Days – Nacht ohne Morgen MIT ARNOLD SCHWARZENEGGER
3. The Sixth Sense MIT BRUCE WILLIS
4. Big Daddy MIT ADAM SANDLER
5. Bowfingers große Nummer MIT STEVE MARTIN

Text: Rainer Fellmann · Charts: MediaControl

Monster-Alarm! Für Pikachu & Co. brechen harte Zeiten an. Die Konkurrenz heißt Digimon, lebt auf einer virtuellen Insel und besteht aus 200 kampflustigen Fantasiewesen.

DIGITAL DIGIMON MONSTERS™

Die Webseiten

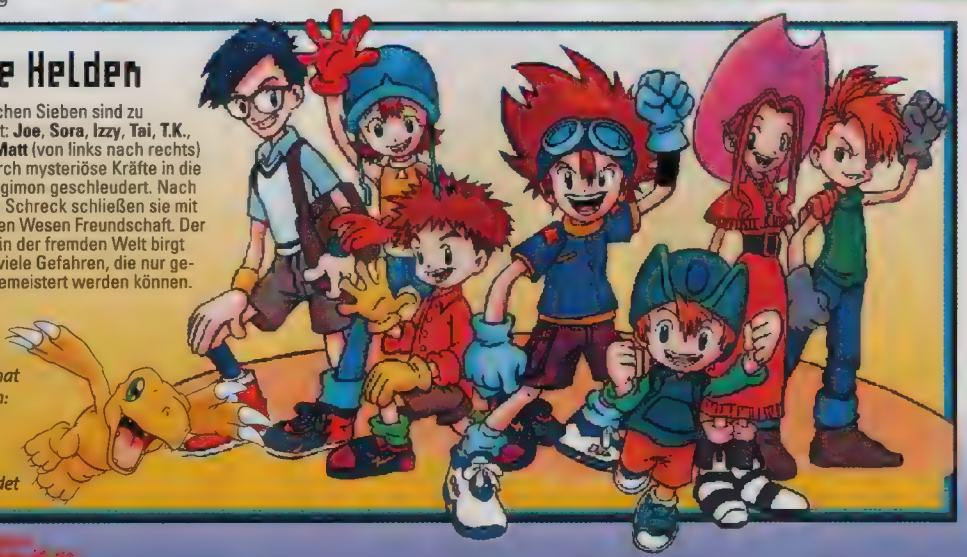
Die offizielle deutsche Webseite ***www.digimon.de*** befindet sich erst im Aufbau. Es existiert aber schon Insiderwissen unter ***www.system-neo.de/pages/digi/digi_start.phtml*** – darüber hinaus finden sich auf den englischsprachigen Internet-Sites ***www.digimon.com*** und ***www.bandai.com*** detaillierte Infos über den gesamten Digimon-Kosmos.

Wer chatten oder mailen will: Deutschsprachige Fans treffen sich auf ***www.system-neo.de/pages/digi/digi_chat.phtml*** – auch ein Besuch auf der Fanpage ***www.worldofanime.de/digimon/*** lohnt.

Digi-Attack: Wenn's um ihre kleine Welt geht, werden die Monster motzig

Die Helden

Die glorreichen Sieben sind zu allem bereit: **Joe**, **Sora**, **Izzy**, **Tai**, **T.K.**, **Mimi** und **Matt** (von links nach rechts) werden durch mysteriöse Kräfte in die Welt der Digimon geschleudert. Nach dem ersten Schreck schließen sie mit den spacigen Wesen Freundschaft. Der Aufenthalt in der fremden Welt birgt aber auch viele Gefahren, die nur gemeinsam gemeistert werden können.



Agumon hat gut lachen: Die neuen Freunde sind endlich gelandet

Der Comic

Auch in den Comics, die ab dem TV-Start monatlich erscheinen, gibt es abgefahrene Monster-Fights. Etwa, wenn ein nettes Digimon zu einem Dornen versprühenden Riesenkaktus mit Boxhandschuhen mutiert. Doch solche Aktionen allein wenden die Vernichtung der „Digiwelt" nicht ab... Verlag: Dino, 36 Seiten, je 3,90 Mark

Text: Rainer Fellmann · Fotos: © RTL II

Die Story

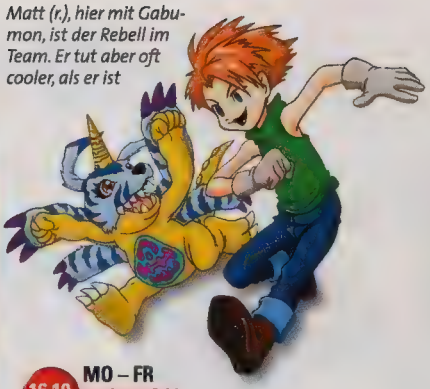
Freunde fürs Leben: Mit vereinten Kräften können die bösen Digimon verjagt werden. Doch nur für eine kurze Zeit...

Au, verflixt! Tai (vorn) und seine Freunde kriegen im Sommercamp unerwarteten Besuch aus einer fremden Welt

Wo bin ich hier? Agumon (r.) erklärt Tai, dass er auf einer Insel der Digimon gelandet ist...

...doch viel Zeit zum Quatschen bleibt nicht, denn die bitterbösen „Evil"-Digimon blasen zum Sturmangriff

Matt (r.), hier mit Gabumon, ist der Rebell im Team. Er tut aber oft cooler, als er ist



MO – FR
16.10 RTL II
DIGIMON
SHOWVIEW: 268-461 (28.8.)

Das ist alles nur geklaut", trällerte die Berliner Popband Die Prinzen – und machte sich damit über das weit verbreitete Nachmachen von erfolgreichen Ideen lustig. Der Song ist aus den Charts verschwunden, sein Thema aber ist aktueller denn je. Oder gibt es jemanden unter Euch, der bei „Digimon" nicht ganz automatisch an „Pokémon" denkt?! Eben.

Genau darauf spekulierte der japanische Unterhaltungsgigant Bandai, als er mit seinen digitalen Monstern ein eigenes Universum schuf. Es besteht aus einer Fernsehserie, Sammelkarten, einer Comic-Reihe, einem im November erscheinenden Playstation-Spiel und einem Kinofilm (dessen Deutschlandstart noch unbekannt ist). Vom Fanartikel- und Gimmick-Geschäft ganz zu schweigen...

Neu ist das alles nicht, dennoch hat die „Digimon"-Welt durchaus ihren ganz eigenen Charme. Von dem müssen sich die japanischen Kids Tai, Sora, Matt, Mimi, Joe, Izzy und T.K. aber auch erst überzeugen, als sie unfreiwillig in „Digiworld" landen. Der Grund ihres Trips: Sie sind Auserwählte im Kampf gegen finstere Digimon. Die guten Digis indes unterstützen ihre menschlichen Partner – und je länger sie sich kennen, umso stärker werden alle Beteiligten...

Was „Digimon" vor einer einfachen „Pokémon"-Kopie bewahrt, ist die schlagkräftige Charakterisierung der siebenköpfigen Heldentruppe, die auch in heiklen Situationen nicht den Kopf verliert. Na ja, vielleicht bis auf Joe, den Pessimisten... Ab jetzt heißt es auswendig lernen: Zu den 151 Pokémon gesellen sich nämlich 200 Digimon!

„Digi"-Spielzeug

Lockt vor allem die Girls unter den Fans: Ringe mit eingebautem Digimon

Trainingseinheiten auf dem Bandai-Handheld sind sehr wichtig

Was wären digitale Monster ohne die dazugehörigen Sammelfiguren? Greymon (l.) und seine drei schrillen Kumpels sind in ihrer Ausbildung schon weit fortgeschritten

Prost! Die „Digi"-Tasse für den monstermäßigen Durst zwischendurch

Das Spiel

Im Playstation-Spiel **„Digimon World"** müsst Ihr Eure Digimon im Kampf gegen das Böse trainieren und zu Champions aufsteigen lassen. Beim Wandern durch die schräg von oben gezeigte Welt trefft Ihr auf andere Digimon, die bekämpft werden.

Das Ganze funktioniert ähnlich wie bei den Tamagotchi, die früher in waren: Aufzucht, Fütterung und Pflege stehen stark im Vordergrund. Zuneigung, Lob, Tadel, Aufmunterung und Training sind nötig, um starke Digimon zu züchten und bösartige Digimon in die Flucht schlagen zu können. „Digimon World" kommt im November in den Handel.

FUTURAMA

Sonntagsfahrer on the road: Es geht doch nichts über einen netten intergalaktischen Ausflug

Sehr hübsch, sehr außerirdisch, sehr einäugig: Spacelady Leela

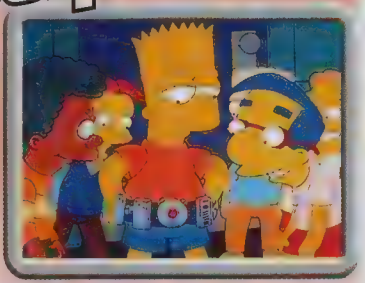
Roboter sind auch nur Menschen. Bender trinkt, raucht und liebt Schlagermusik

Schluss mit Pizzaverkauf! Fry jettet in die Zukunft

1000 Jahre Tiefkühlschlaf katapultieren Pizzabote Fry ins vierte Jahrtausend. Absolut schräge Weltraumoper vom Erfinder der „Simpsons" – von denen es jetzt ebenfalls neue Folgen gibt!

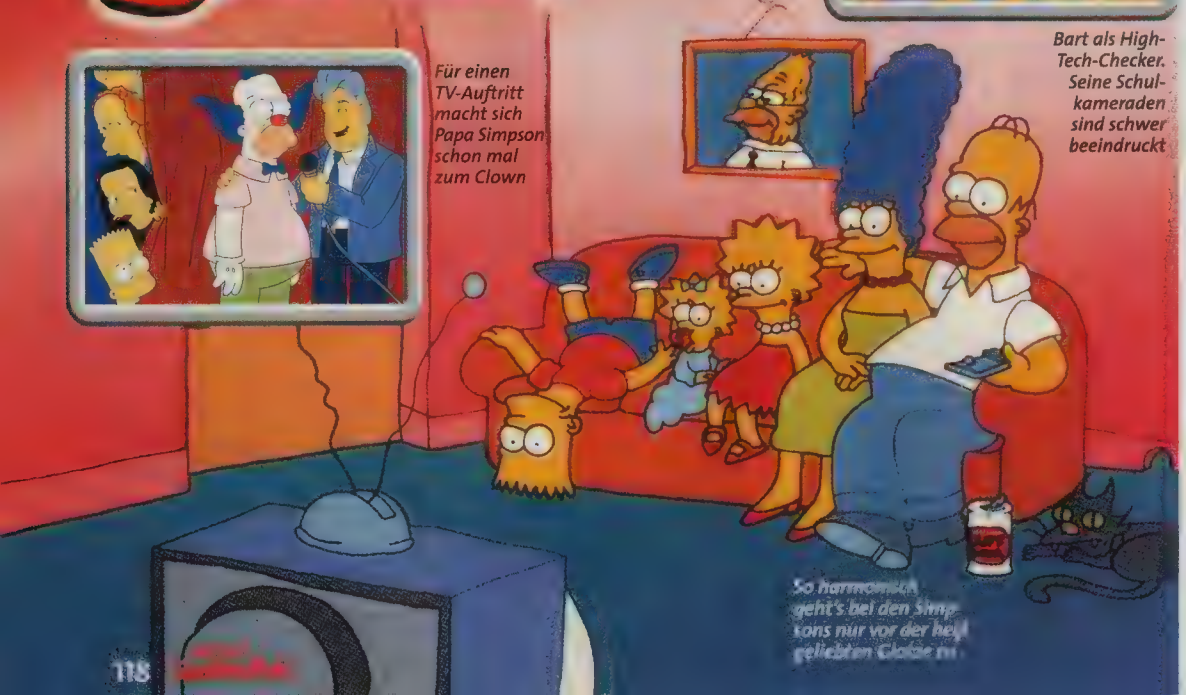
Comic-Spaß im Doppelpack

DIE SIMPSONS



Bart als High-Tech-Checker. Seine Schulkameraden sind schwer beeindruckt

Für einen TV-Auftritt macht sich Papa Simpson schon mal zum Clown



So harmonisch geht's bei den Simpsons nur vor der beliebten Glotze zu

21.15 PRO 7 MONTAGS, AB 4. SEPTEMBER
DIE SIMPSONS
SHOWVIEW: 673-605 (4.9.)

21.45 PRO 7 MONTAGS, AB 4. SEPTEMBER
FUTURAMA
SHOWVIEW: 423-902 (4.9.)

Ganz egal, was ich zeichne, es kommen immer komische Glubschaugen und Überbiss heraus", sagt Matt Groening. In der Tat, dem klassischen Schönheitsideal entsprechen die schillernden Figuren des genialen Trash-Zeichners nicht gerade. Stattdessen schaut er dem Volk aufs Maul – so wie bei den „Simpsons", jener legendären Zeichentrickserie, die ebenso auf sein Konto geht wie die nun endlich auch in Deutschland startende Science-Fiction-Persiflage „Futurama".

Um den TV-Bossen „Futurama" schmackhaft zu machen, ging Groening gewohnt listig vor: „Ich sagte ihnen: ‚Das sind die Simpsons der Zukunft' – da tanzten die Dollarzeichen vor ihren Augen...". Zu Recht! Beim US-Start schalteten rund 19 Millionen Zuschauer ein. Mittlerweile läuft die zweite Staffel, die dritte ist in Arbeit.

Die Story: Pizzabote Fry wird versehentlich eingefroren und taut erst an der Schwelle zum vierten Millennium wieder auf. Mit seiner neuen Freundin Leela, einer außerirdischen Zyklopin, und Stromjunkie Bender erkundet er das Universum... „Futurama" ist ein „echter Groening": Schlaumeier-Humor paart sich mit bissiger Satire. Grandios!

Text: Rainer Fellmann

Re:spect
You get what you give
www.re-spect.de Powered by AKTION MENSCH

9/00 TV

Top-Filme des Monats

20.15 SUPER RTL
MITTWOCH, 23. AUGUST
NORTH
SHOWVIEW: 78-01-26-56

North (Elijah Wood, l.) will sich von seinen gestressten Eltern scheiden lassen. Ob Bruce Willis (r.) allerdings der ideale Vater-Ersatz ist? Der hat doch auch nie Zeit...

20.15 PRO 7
FREITAG, 25. AUGUST
DER PATE II
SHOWVIEW: 11-01-62-74

Nach dem Tod von Don Vito Corleone (Marlon Brando, Foto) herrscht sein Sohn Michael mit kalter und skrupelloser Grausamkeit. Was soll man da noch sagen – ein Klassiker!

20.15 SAT 1
SAMSTAG, 26. AUGUST
STAR TREK – DER ERSTE KONTAKT
SHOWVIEW: 469-4-442

Durch eine Zeitreise wollen die Borg die Erfindung des Warp-Antriebs verhindern. Diesmal müssen Picard und seine Crew ohne Hilfe der altgedienten „Star Trek"-Recken ran.

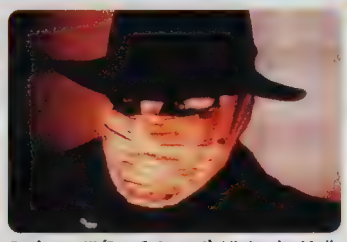
20.15 PRO 7
FREITAG, 1. SEPTEMBER
POLICE ACADEMY I – DUMMER ALS DIE POLIZEI ERLAUBT
SHOWVIEW: 248-2-848

Nach der Abschaffung aller Zulassungskriterien kann jeder Doofkopp Cop werden. Sieht so (Foto) die erste Ausbildungsdisziplin aus?!

Die Programm-Highlights im August/September

Spielfilme

Ein verrückt genialer Cop (Mi, 23. August): Bloß weg! Grimm (Bill Murray, r.) und sein Kumpel haben gerade 'ne Bank geplündert



Darkman III (Sa, 26. August): Hinter der Mullbinde verbirgt sich nicht Michael Jackson, sondern Darkman-Darsteller Jeff Fahey

20.15 PRO 7
MITTWOCH, 23. AUGUST
EIN VERRÜCKT GENIALER COP
SHOWVIEW: 346-6-526

Drei Gaunern gelingt ein Bankeinbruch mit Geiselnahme. Doch bei ihrem ausgetüftelten Fluchtplan haben sie nicht mit einem wahnwitzigen Cop gerechnet. Action und Spaß.

20.15 PRO 7
DONNERSTAG, 24. AUGUST
JETS – LEBEN AM LIMIT
SHOWVIEW: 343-3-298

I feel the need – the need for speed! Frank, Phil Robin und Ben haben es geschafft: Sie werden zur Pilotenausbildung zugelassen. Auf einem Luftwaffenstützpunkt in Texas wird es ernst.

20.15 VOX
FREITAG, 25. AUGUST
GENERATION X
SHOWVIEW: 108-4-564

Ein machtbesessener Wissenschaftler versucht, genetisch mutierte Teenager für seine finsteren Zwecke auszunutzen. Die aufwendige TV-Produktion beruht auf dem Kult-Comic „X-Men" (siehe auch Seite 106).

20.15 RTL
SAMSTAG, 26. AUGUST
EIN VERRÜCKTES PAAR
SHOWVIEW: 63-4-04

Es verführt immer wieder zum Schenkelklopfen, wenn das Komikerduo Jack Lemmon & Walter Matthau aufeinander trifft. Diesmal haben die streitbaren alten Herren einen trügerischen Waffenstillstand geschlossen... Überaus deftig.

22.10 RTL
SAMSTAG, 26. AUGUST
DARKMAN III – DAS EXPERIMENT
SHOWVIEW: 968-1-607

Der Darkman (Jeff Fahey) braucht Geld, um sein völlig zerstörtes Gesicht zu reparieren. Er beklaut einen fiesen Drogenbaron und seine Gang – leider keine gute Idee...

20.15 RTL
SONNTAG, 27. AUGUST
DER 100.000-DOLLAR-FISCH
SHOWVIEW: 35-0-08

Die beiden Angler-Maniacs Gus und Joe bereiten ihren ganz großen Fang vor. Witzig.

22.00 PREMIERE WORLD
MONTAG, 28. AUGUST
RONIN
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH

Eine Gruppe Profigangster (darunter Jean Reno und Robert DeNiro) bekommt den Auftrag, einen mysteriösen Koffer zu beschaffen. Ruhiger Start, furioser Endspurt.

19.00 PREMIERE WORLD
DIENSTAG, 29. AUGUST
SAFETY PATROL – MIT SICHERHEIT INS CHAOS
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH

„Nackte Kanone"-Star Leslie Nielsen mischt eine jugendliche Schutzpatrouille auf. Schrill.

20.15 PRO 7
MITTWOCH, 30. AUGUST
DIE CHAOS-CLIQUE
SHOWVIEW: 42-5-22

Mit einer Einladung ins Weiße Haus will der US-Bildungsminister Jugendliche beeindrucken. Doch die ausgeflippten Kids interessieren sich mehr für Drogen. Na, sowas...

20.15 RTL
DONNERSTAG, 31. AUGUST
FEARLESS – JENSEITS DER ANGST
SHOWVIEW: 147-2-580

Nach einem Flugzeugunglück verliert Architekt Max Klein den Bezug zur Realität. Spirituell.

20.15 PREMIERE WORLD
DONNERSTAG, 31. AUGUST
MONEY TALKS – GELD STINKT NICHT
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH

Comedy-Ass Chris Tucker („Rush Hour") quatscht Freund und Feind nieder. Lärmig!

20.15 VOX
FREITAG, 1. SEPTEMBER
ALIEN NATION
SHOWVIEW: 60-94-49

Eine unheimliche Verbrechensserie führt Detective Francisco auf die Spur einer längst vergessenen Widerstandsgruppe der Tenktonen. Letzter Teil der „Alien Nation"-Filmreihe.

22.15 RTL II
FREITAG, 1. SEPTEMBER
ROAD HOUSE
SHOWVIEW: 803-2-130

Patrick Swayze („Gefährliche Brandung") räumt mächtig auf, in einem Kaff irgendwo in Missouri. Das geht natürlich nicht ohne Blutvergießen. Produziert wurde der recht heftige und hier in der gekürzten FSK16-Fassung gezeigte Actionstreifen von Joel Silver („Matrix").

20.15 RTL
SONNTAG, 3. SEPTEMBER
ROMY UND MICHELLE
SHOWVIEW: 70-3-75

Der fleischgewordene Blondinenwitz, das sind Romy (Oscar-Preisträgerin Mira Sorvino) und Michelle – zwei Landpomeranzen, die es nach L.A. verschlagen hat. Beim Zehn-Jahres-Klassentreffen ziehen die Zwei eine erfundene Geschäftsfrauen-Nummer ab. Schlagfertige Komödie mit tollen Darstellern.

Generation X (Fr, 25. August): Amarilis (M.) ist kein normaler Teenager, sondern eine Mutantin mit übernatürlichen Fähigkeiten

Der 100.000-Dollar-Fisch (So, 27. August): Locker bleiben... Joe Pesci (l.) und Danny Glover steht das Wasser bis zur Hutkante

Serie

The Net – Todesfalle Internet (Sa, 26. August): Mariano (r.) hilft Angela bei ihrem Kampf gegen die böswilligen Prätorianer

10.30 PRO 7
SAMSTAGS
BABYLON 5
SHOWVIEW: 15-9-97 (26.8.)

Captain Sheridan wird gezwungen, ein falsches Vernehmungsprotokoll zu unterschreiben. Die Anklagepunkte: Widerstand gegen die Erdregierung und Verrat.

16.00 SAT.1
SAMSTAGS
THE NET – TODESFALLE INTERNET
SHOWVIEW: 39-0-30 (26.8.)

Eine Computerspezialistin soll den Prätorianern helfen, die Menschen zu manipulieren.

10.55 PRO 7
SONNTAGS
SUPERMAN – DIE ABENTEUER VON LOIS & CLARK
SHOWVIEW: 850-3-008 (27.8.)

Superman soll zum Herrscher von Neu-Krypton werden. Lord Nor hat was dagegen...

14.45 RTL II
MONTAGS
POKÉMON
SHOWVIEW: 25-41-38 (28.8.)

Ash muss sich auf die Pokémon-Liga vorbereiten. Das fällt ihm schwer, denn seine Freunde fahren ans Meer. Da taucht die Antwort zu einem ungelösten Pokémon-Geheimnis auf...

20.15 PRO 7
MONTAGS
MILLENNIUM
SHOWVIEW: 256-5-886 (28.8.)

Frank Black nimmt seinen Entschluss zurück, die Millennium-Gruppe zu verlassen. Er will wissen, was die Zukunft bringt. Derweil wütet eine Seuche im Nordwesten des Landes – nicht die einzige Gefahr... Spannung auf hohem Niveau!

20.15 RTL II
DIENSTAGS
X-FAKTOR: DAS UNFASSBARE
SHOWVIEW: 20-87-07 (29.8.)

In jeder Folge der Mystery-Serie stehen fünf kurze Storys über parapsychologische Phänomene wie Wiedergeburt, Aliens und Geister auf dem Programm. Einige sind erfunden, andere beruhen auf wahren Ereignissen.

20.15 RTL
DONNERSTAGS (NEUE STAFFEL)
DIE MOTORRAD-COPS
SHOWVIEW: 25-35-11 (14.9.)

Das Kriminalisten-Trio wagt seine Stunts meist selbst. Prompt gab es bei der Produktion der neuen Staffel Verletzte – inzwischen sind alle drei aber wieder wohlauf. Im ersten Fall nach der Pause kommen Sunny, Kai und Tom einer unbekannten synthetischen Droge auf die Spur.

Millennium (Mo, 28. August): Catherine in höchster Not: Neben einer wütenden Epidemie droht noch weitere Lebensgefahr...

Text: Rainer Fellmann

Fun

Roswell Conspiracies (Fr, 25. August): Mit der grünen Masse geht's nicht gegen Geister, sondern gegen stinkige Aliens

20.15 SUPER RTL
FREITAG, 25. AUGUST
ROSWELL CONSPIRACIES
SHOWVIEW: 72-58-37-48

Bei diesem Cartoon-Special kommt neben Freude auch Spannung auf: Die Roswell Conspiracies ist eine Allianz zur Bekämpfung Außerirdischer mit Basislager in der Stadt Roswell.

13.15 PRO 7
SAMSTAG, 26. AUGUST
WALLACE & GROMIT
SHOWVIEW: 98-03-17

Das charmante Duo plant einen Wochenendtrip auf den Mond. Denn der ist ja bekanntlich aus Käse, der absoluten Lieblingsspeise von Wallace... Unschlagbar komisch!

17.00 MTV
SAMSTAG, 26. AUGUST
MTV MASTERS
SHOWVIEW: 53-15-72

Nicht nur zum Karneval herrscht in Köln Ausnahmezustand – bei der jährlichen „Popkomm" stellt die internationale Musikszene ebenfalls die Stadt auf den Kopf. Mittendrin: MTV.

14.50 RTL II
SONNTAG, 27. AUGUST
BRAVO-TV EXTRA
SHOWVIEW: 47-88-98-43

Enie van de Meiklokjes beobachtet zwei Zuschauerinnen, die einen Tag lang von Kopf bis Fuß gestylt werden. Daneben ist Boystyling angesagt: Neuen Schwung braucht die Klamotte!

17.00 RTL II
DIENSTAG, 29. AUGUST
EIN SINGLE KOMMT IMMER ALLEIN
SHOWVIEW: 88-92-71

Jonathan schmeißt eine Party, zu der er als Ehrengast einen Popstar eingeladen hat. Dessen Autobiografie will er schreiben.

22.15 RTL
MITTWOCH, 30. AUGUST
STERN TV
SHOWVIEW: 31-25-47

Thema: Vom Nobody zum Fernsehstar? Die Macher der Soap „Unter uns" haben zum öffentlichen Casting eingeladen. Vorm Studio drängten sich 300 aufgedonnerte Kids.

17.30 RTL II
SONNTAG, 3. SEPTEMBER
SHOUT! (NEU)
SHOWVIEW: 77-44-06

Die Macher von „Shout!" gehen da hin, wo das Leben tobt: auf Schulhöfe, Sportplätze oder in Fußgängerzonen. Wer Mut hat, wer Geschichten erzählen will, wer sich präsentieren möchte – der wird zum „Shouter". Vor laufender Kamera erzählen Kids Anekdoten und Witze. Was nervt, was macht an? Na, habt Ihr schon Lust gekriegt, dabei zu sein?

Wallace & Gromit (Sa. 26. August): Kurzer Wochenendausflug zum Mond gefällig? Für Wallace & Gromit (Foto) null Problemo

Sport

Wrestlemania (Do, 24. August): Wo rohe Kräfte derbe walten: Dieser maskierte Herr kriegt Stress mit WWF-Diva Chyna

22.00 PREMIERE WORLD
DONNERSTAG, 24. AUGUST
WRESTLEMANIA
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH

Peinlich, peinlich: Mitten im Kampf platzte der 30-jährigen WWF-Diva Chyna ein Brustimplantat, als sie ihren Gegner in den Schwitzkasten nahm. Zu doll gequetscht!

12.00 RTL
FREITAG, 25. AUGUST
PUNKT 12 SPEZIAL
SHOWVIEW: 48-49-08

Kaum ist der Fußball-Bundesliga-Alltag eingekehrt, da steht auch schon wieder die Champions League an – heutiges Thema bei „Punkt 12 Spezial". Der FC Bayern gilt auf beiden Hochzeiten erneut als Favorit. Doch wie sagte schon Sepp Herberger: Der Ball ist rund...

14.00 RTL
SONNTAG, 27. AUGUST
FORMEL 1: DAS RENNEN
SHOWVIEW: 167-6-737

Der Grand Prix auf der Ardennen-Achterbahn in Spa-Franchorchamps zählt zu den Traditionskursen der Formel 1: 6,968 km lang, 44 Runden, 306,592 km Distanz. Ein harter Kurs!

17.00 PREMIERE WORLD
DIENSTAG, 29. AUGUST
TENNIS: US OPEN 2000
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH

Wenn sie noch einmal auf die Welt kommen dürfte, würde Grand-Slam-Titelverteidigerin Serena Williams Wrestlerin oder Autorennfahrerin werden. Bei der Live-Übertragung aus New York ist aber wieder Ball-Power gefragt.

12.45 DSF
SAMSTAG, 2. SEPTEMBER
COOLTOUR
SHOWVIEW: 137-0-666

Diesmal geht's direkt an den Äquator, in den feuchten, heißen Dschungel von Sarawak. Die malaysische Insel bietet neben Sehenswürdigkeiten auch ein spannendes Programm für sportbegeisterte Aktivurlauber.

17.30 3SAT
SAMSTAG, 2. SEPTEMBER
TIPPS & TRENDS SPORTIV
SHOWVIEW: 354-1-531

Gesundheitssport muss nicht zwingend schnarchig sein: Salsa-Aerobic beispielsweise ist seit dem Latin-Boom in den Popcharts schwer angesagt – und very groovy!

17.00 RTL II
SONNTAG, 3. SEPTEMBER
AUSSER KONTROLLE!
SHOWVIEW: 77-37-77

Unter dem Motto „Totally aboard" fand in Oberhausen ein riesiges Musik- und Funsport-Event statt. Dort stellte man die besten der Board-Sportarten zur Schau. Furios!

Formel 1 (So, 27. August): Im letzten Jahr gewann David Coulthard den GP von Belgien. Auch dieses Jahr wird's hart für Schumi

Computer

12.30 WDR
SAMSTAG, 26. AUGUST
COMPUTERCLUB – CLASSIC
SHOWVIEW: 83-99-30
http://www.wdrcc.de/

Klaus Derr berichtet, wie er in der Wüste ausgeraubt wurde. Ihm blieb nur ein GPS (Global Positioning System)-Empfänger, mit dem er sich zur nächsten Oase retten konnte. Noch mal Schwein gehabt!

22.45 SAT.1
SONNTAG, 27. AUGUST
PLANETOPIA
SHOWVIEW: 822-6-973
http://www.sat1.de/

Thema: Webspionage – Big Brother im Internet. Der gläserne Surfer ist bereits Wirklichkeit. Im World Wide Web tummeln sich Webspione, um das Surfverhalten der Internet-Nutzer auszukundschaften.

15.15 ARD/HR
SONNTAG, 27. AUGUST
COMP@SS
SHOWVIEW: 431-1-756
http://www.compasstv.de

1. Finden statt Suchen – Wegweiser durchs Internet. Auf der Suche nach konkreten Informationen entpuppt sich das World Wide Web sehr schnell als riesiger Heuhaufen. **2.** Entdeckt: neue Suchmaschinen.

14.00 3SAT
SAMSTAG, 2. SEPTEMBER
NEUES – DIE COMPUTERSHOW
SHOWVIEW: 455-7-024
http://www.3sat.de/neues.html

Tipp

1. Schwerpunkt von der „Popkomm" in Köln: Der Streit um die digitale Musik. **2.** Elektronische Bewerbung – per Mausklick zur Karriere? **3.** Web-Pads: Internet für jeden. **4.** Neue Computerspiele.

15.15 ARD/HR
SONNTAG, 3. SEPTEMBER
COMP@SS
SHOWVIEW: 726-2-203
http://www.compasstv.de

1. Sinn oder Unsinn? Unterwegs mit Laptop und Handy. **2.** Das vernetzte Dorf: Untereschbach im WAP-Fieber. Da sage noch einer was über „Landeier"... **3.** Aufbruch: Was können die neuen Handy-Standards?

16.00 3SAT
SONNTAG, 3. SEPTEMBER
HITEC – DIE DOKUMENTATION
SHOWVIEW: 508-1-154
http://www.3sat.de/hitec.html

Thema: Die kopierte Welt – das Ökosystem unter Laborbedingungen. Wer zu den Entwicklungen ökologischer Systeme oder zu Umweltproblemen verlässliche Vorhersagen machen will, muss eine Unmenge von Daten durchforsten. Dann mal los...

21.00 WDR
DIENSTAG, 5. SEPTEMBER
DSCHUNGEL – DAS UMWELTMAGAZIN
SHOWVIEW: 86-31-24
http://www.wdrcc.de/

Thema: Elektrosmog. Computer, Handy, Fernseher und andere Elektrogeräte gehören zur Grundausstattung des modernen Haushalts. Was sind die gesundheitlichen Folgen?

22.00 BR ALPHA
SAMSTAG, 9. SEPTEMBER
COMPUTER-TREFF
SHOWVIEW: 59-47-12
http://www.br-wissenschaft.de

Ein Bericht über die „Siggraph 2000". Die Weltmesse der Computergrafik findet in New Orleans statt. Im Vordergrund stehen virtuelle Darsteller, die mithilfe von 3D-Grafikprogrammen geschaffen werden – und zudem menschliche Züge tragen. Alles ist möglich!

15.15 ARD/HR
SONNTAG, 10. SEPTEMBER
COMP@SS
SHOWVIEW: 793-5-107
http://www.compass.tv.de

1. Der Familiencomputer – welcher ist der richtige? Datenstau im Wohnzimmer. **2.** Die Qual der Wahl: Das Einsteiger-Softwarepaket. **3.** „Windows Millennium"-Praxistest.

16.00 3SAT
SONNTAG, 10. SEPTEMER
HITEC – DIE DOKUMENTATION
SHOWVIEW: 582-7-958
http://www.3sat.de/hitec.html

Thema: Das Albatros-Prinzip – über die Entwicklung eines revolutionären Flugbootes. Wie der berühmte Vogel gleiten so genannte „Airfoils", getragen von einem Luftpolster, dicht über der Wasseroberfläche entlang.

16.00 3SAT
SONNTAG, 17. SEPTEMBER
HITEC – DIE DOKUMENTATION
SHOWVIEW: 558-3-562
http://www.3sat.de/hitec.html

Autonome Roboter können ohne externe Stromversorgung in ein ihnen unbekanntes Gebiet tauchen, dort Aufgaben erledigen und dabei auf Probleme reagieren. Wow!

*Legal oder illegal? Streit um digitale Musik. In: **Neues – Die Computershow (Sa, 2. September)***

9/00 SPECIAL

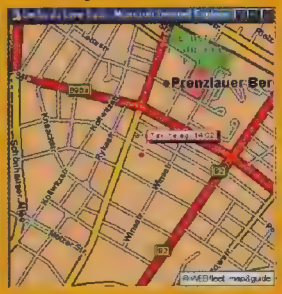
Unterwegs im Live Taxi

Das gab's noch nie: Das Live Taxi in Berlin kann bewegte Bilder ins Internet übertragen – und zwar während der Fahrt! Michael Preetz, Stürmer-Star von Hertha BSC, schnallte sich an...

High-Tech im Crazy Taxi

Über den kleinen Monitor neben dem Fahrpreisanzeiger (Kreis) kann Taxifahrer Ben beobachten, was hinten im Fahrgastraum vor sich geht

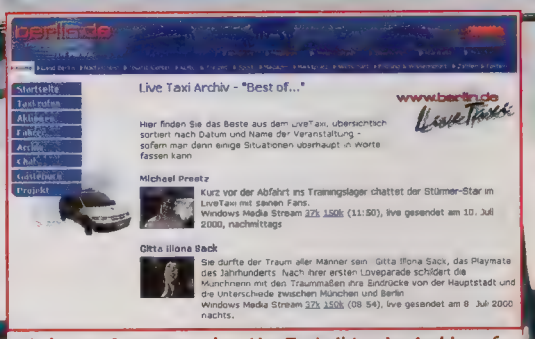
Klein, aber oho: Die Kamera und das kleine Mikro rechts daneben übertragen am laufenden Band Bild und Ton aus dem Fahrgastraum ins Internet



Volle Ortung: Auf dem Dach befindet sich ein GPS-Sender, der die Wagenposition an einen Kartenserver weitergibt (l.). – Im Web kann man die Route des Taxis auf einer Karte verfolgen (r.)

Technik-Zentrale im Kofferraum: Hier stecken eine komplette 220-Volt-Stromversorgung, ein Videorekorder, Laptop und die Modemkarten

Fuhr im Live Taxi mit und stellte sich seinen Fans im Chat: Fußballer Michael Preetz



Die besten Szenen aus dem Live Taxi gibt es im Archiv auf der Homepage www.berlin.de als Videoclip zu sehen

INFO

Herthas Stürmer-Star

Seit 1996 kickt der gebürtige Düsseldorfer Michael Preetz für den Berliner Verein Hertha BSC. In der Bundesliga-Saison 1989/99 wurde er mit 23 Toren Torschützenkönig. Auch im Internet ist der 33-Jährige mit der Nummer 11 kein Neuling mehr. Unter der Adresse *www.sportprofil.de* findet Ihr seine offizielle Homepage.

Taxi

Um Liveübertragungen und Videoclips aus dem Taxi zu sehen, brauchst Du das Programm Windows Media Player

Wo du wolle? Das Live Taxi kann wie jedes gewöhnliche Taxi auf den Straßen von Berlin gebucht werden

Montag Nachmittag, 14 Uhr. Vor der Geschäftsstelle des Berliner Fußballvereins Hertha BSC fährt ein Taxi vor. Ballkünstler Michael Preetz steigt in den elfenbeinfarbenen Chrysler Voyager und macht sich für eine außergewöhnliche Tour durch Berlin bereit. **In der nächsten Stunde wird der Stürmer-Star während der Fahrt mit seinen Fans chatten und gleichzeitig ein Video-Interview geben.** Denn bei dem Auto handelt es sich um das Berliner Live Taxi – den weltweit ersten Wagen, der während der Fahrt bewegte Bilder ins Internet übertragen kann.

Seit 6. Juni 2000 düst das High-Tech-Gefährt durch die Straßen der Hauptstadt. Eigentlich dient das Live Taxi als Werbeaktion für den Internetauftritt der Stadt auf *www.berlin.de* – sein Auftrag: das ganz normale Leben einzufangen und den Berlinern ein Forum zu geben, um sich im Internet zu präsentieren. Eine Kamera filmt den Fahrgastraum, eine weitere macht durch die Windschutzscheibe hindurch Außenaufnahmen, und ein Mikro nimmt den Ton im Auto auf.

Übertragen werden die Videostreams mit Funkmodems in der neuen Übertragungstechnik HSMD (High Speed Mobile Data). Das entspricht in etwa der Bandbreite von 14 bis 16 Handys gleichzeitig. Parallel sorgt ein GPS-System dafür, dass man die Fahrtroute auf einer Karte im Web verfolgen kann.

Während sich der Chrysler Voyager in Bewegung setzt, wartet der prominente Fahrgast mit dem Laptop auf dem Schoß gelassen darauf, dass sich der Chat der Website *www.berlin.de* aufbaut. – Dann ist es so weit: „Hallo liebe User, wir sind endlich drin im Internet und freuen uns auf Eure Fragen!" – „Was macht dein Bein, Michael?", will Flippie wissen. „Es ist auf dem Weg der Besserung", berichtet Michael von seiner jüngsten Verletzung. „Wie steht's mit der Nationalmannschaft?", fragt ein anderer. „Wenn Rudi Völler mich ruft, würde ich selbstverständlich kommen. Aber ich denke, dass in der Nationalmannschaft jetzt ein Neuaufbau beginnt, für den ich mit bald dreiunddreißig nicht mehr der richtige Mann bin." Dann verabschiedet sich der Server mit einer Fehlermeldung, und im Chat fragt man sich: „Wo isser denn? – Abgestürzt isser". Ganz problemlos klappt's eben doch noch nicht mit der mobilen Datenübertragung. Doch neben dem Chat bleibt noch der Videostream, und vor laufender Kamera plaudert der Torschützenkönig des letzten Jahres weiter über Hertha, die neuen Trikots und das neue Stadion.

Chatten beim Fahren: Das Laptop auf dem Schoß, schießt Stürmer Preetz durch Berlin

Dass Promis wie Preetz im Live Taxi mitfahren, ist eher die Ausnahme und gehört zu den wenigen organisierten Fahrten. Zu den übrigen Zeiten kann das Live Taxi ganz normal im Straßenverkehr gebucht werden. Dann macht Taxifahrer Ben die Fahrgäste darauf aufmerksam, dass sie bei der Fahrt live ins Netz übertragen werden. Will einer nicht gefilmt werden, schaltet der Fahrer auf die Außenkamera um.

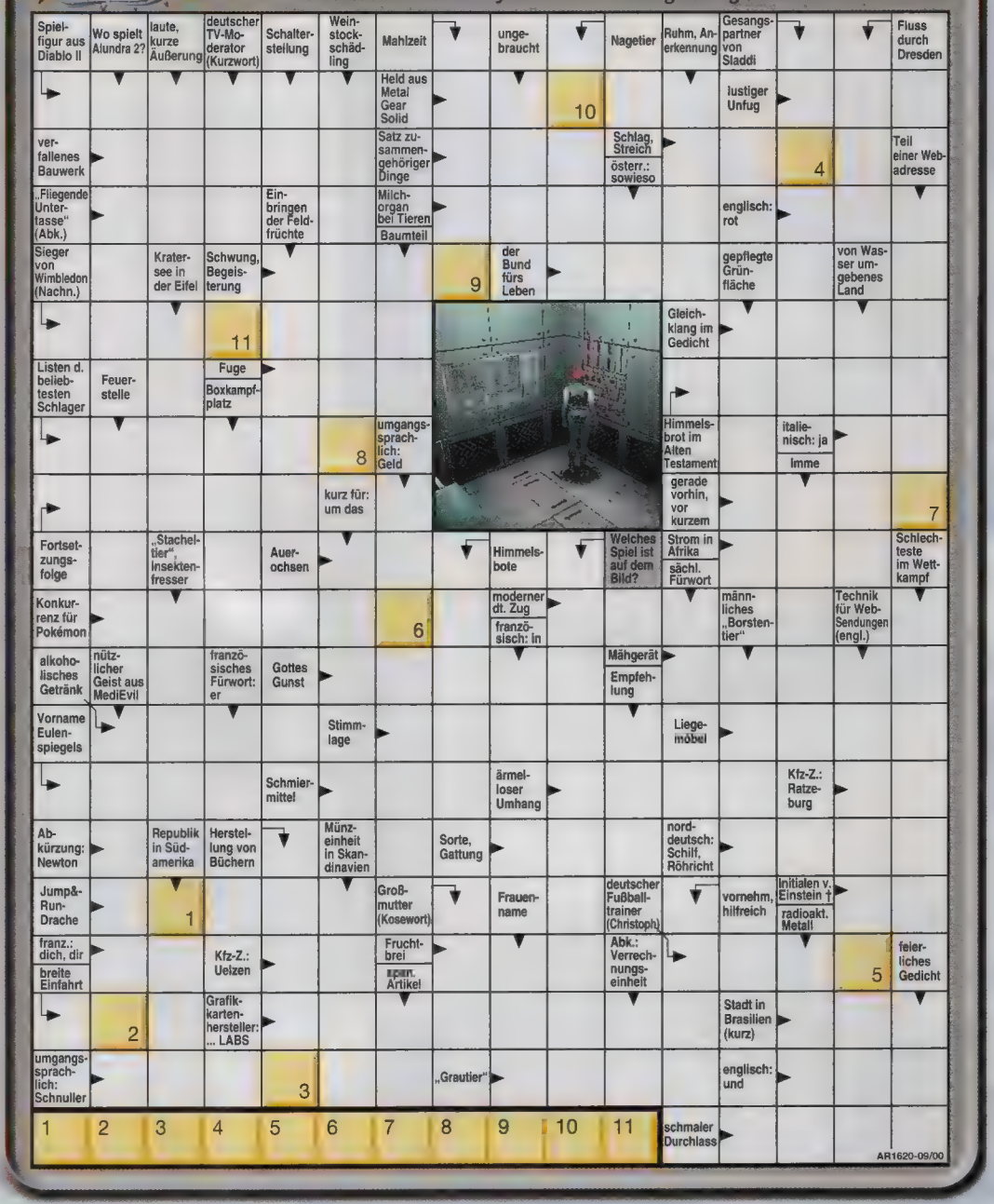
Ben erzählt: **„Manche Leute machen aber auch richtig einen drauf: Sie singen, tanzen, knutschen oder machen andere Faxen."** Die besten Szenen eines Tages werden später im Archiv der Webseite bereit gestellt. Chatten bleibt allerdings ein Privileg der Promis. Denn die Taxibetreiber haben Angst um ihren Laptop. Schon zu Beginn der Aktion wurden beispielsweise Kameraobjektive aus dem Auto geklaut.

Kurz nach 15 Uhr trifft das Live Taxi wieder vor der Hertha-Zentrale ein und setzt seinen Fahrgast ab. Der ist ganz zufrieden mit der Aktion: „Ich hoffe, die Leute sind auf ihre Kosten gekommen. Dass mit der Technik mal was nicht klappt, kennt jeder von seiner eigenen Kiste." Für ihn geht's weiter zum nächsten Termin und am Tag darauf ab ins Trainingslager. Das Taxi düst wieder los und sucht neue Gäste fürs Web.

Text: Christiane Strobel · Fotos: Christian Vogel

3X ZU GEWINNEN

Unter allen, die uns die richtige Lösung des Kreuzworträtsels nennen, verlosen wir dreimal je eine **Dreamcast-Konsole.**
Wie's genau geht, erfahrt Ihr auf Seite 130.
Aktionsschluss ist der 20.9.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Zwei Vertreter prahlen in der Kneipe: „Ich verkaufe schon seit zehn Jahren Kühlschränke an die Eskimos!" – „Na und? Ich verkaufe seit über zwanzig Jahren Kuckucksuhren an die Amerikaner." – „Das kann doch jeder." – „Naja, ich verkaufe pro Uhr noch zwei Säcke Vogelfutter..."

Kommt ein Mann total gestresst in ein Spielwarengeschäft, um ein Geburtstagsgeschenk für seinen Sohn zu kaufen. Zuvor hatte er eine Ewigkeit in der Auto-Zulassungsstelle verbracht und sich in diverse Schlangen eingereiht und gewartet. Im Spielzeuggeschäft wählt er einen Baseballschläger für sein sportbegeistertes Kind.

Nachdem er auch dort ewig in der Kassenschlange gestanden ist, fragt ihn die Kassiererin: „Bar oder mit Karte?" – „BAR!" blökt er zurück. Nach kurzem Nachdenken entschuldigt er sich für seinen unhöflichen Tonfall mit den Worten: „Tut mir leid, aber ich bin so gestresst, weil ich vorhin schon eine Ewigkeit an der Auto-Zulassungsstelle gestanden bin und gewartet habe!"

Darauf die Kassiererin: „Okay, möchten Sie, dass ich den Schläger einpacke, oder gehen Sie gleich wieder zurück?"

Microsoft-Boss Bill Gates besucht den Vatikan und bietet 100.000 Dollar, damit das „Vater Unser" geändert wird, sodass es heißt: „Unser täglich Windows gib uns heute". Der Sekretär lehnt natürlich entsetzt ab. Auch bei 200.000 und 500.000 Dollar hat Bill Gates keinen Erfolg. Schließlich bietet er dem Sekretär 10 Millionen Dollar an. Der zögert, greift dann zum Haustelefon und ruft den Papst an: „Chef, wie lang läuft denn der Vertrag mit der Bäckerinnung noch?"

Nach einem Streit spricht das Ehepaar den ganzen Tag nicht mehr miteinander. Abends findet sie einen Zettel: „Morgen um 7 Uhr wecken." Am nächsten Tag wird er um zehn Uhr wach und sieht neben sich eine Notiz liegen: „7 Uhr. Aufstehen!"

Auswahl: Lisa Brack · Comic: Rolf Boyke

Die Auflösung des Preisrätsels aus Heft 8/00 sowie der Bilderrätsel aus diesem Heft findet Ihr auf Seite 129

TOTAL SCHRÄG

Erkennst Du, welcher Star hier zu sehen ist?

SUCHBILD

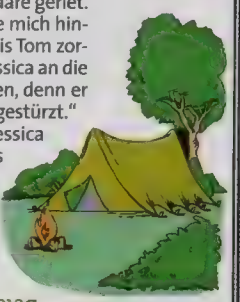
Die Digimon retten zusammen mit Tai und seinen Freunden die „Digitale Welt". Nur wer ganz genau hinschaut, entdeckt sieben Unterschiede. Findest Du sie?

Kurz-Krimi

Hier bist Du als Hobby-Kommissar gefragt!

Es war schrecklich: Tom Turners zerschmetterter Körper lag unten am Strand. Tom trug noch seine Motorradkluft: schwere Stiefel, Lederkombi und Lederhandschuhe. Mark Miller gab zu Protokoll: „Da ich Rückenschmerzen hatte, fuhr ich nicht die Tagestour mit, sondern ging leckere Pilze suchen. Als ich zum Zeltlager zurückkehrte, sah ich, wie sich die ersten zwei Heimkehrer stritten. Es waren Tom und Jessica, ein Pärchen in unserer Clique, das sich oft in die Haare geriet. Ich wollte mich nicht einmischen und verkrümelte mich hinter einem Zelt. Die beiden wurden immer lauter, bis Tom zornig einen großen Gabelschlüssel ergriff und ihn Jessica an die Schläfe knallte. Dann muss er mich bemerkt haben, denn er lief wie ein Irrer weg. Er hat sich bestimmt zu Tode gestürzt."

Als man die Mordwaffe untersuchte, mit der Jessica erschlagen worden war, fand man darauf Toms Fingerabdrücke. Kommissar Nick Nose ließ daraufhin sofort Mark Miller verhaften. Warum?



Wie konnten die Fingerabdrücke von Tom Turner auf der Mordwaffe sein, wenn der Tote noch Motorradhandschuhe trug? Mark Miller hat gelogen. Er hat die Beweise gefälscht und ist der wahre Mörder.
Übrigens: Falls Dir knifflige Fälle Spaß machen, findest Du ab Seite 94 Detektiv-CD-ROMs im Test.

Am Morgen stellt die Ehefrau dem Beamten Frühstück und Tageszeitung vor die Nase. Sie frühstücken, er liest die Zeitung, keiner sagt etwas. Drei Stunden später sitzt er immer noch am Tisch, liest die Zeitung, nickt ab und zu ein, schaut manchmal aus dem Fenster... Da sagt die Frau: „Sag mal, Schatz, musst du heute gar nicht ins Büro?" Er springt total erschrocken auf: „Mist, ich dachte, da wäre ich längst...".

Sitzen drei Männer im Strandkorb. Sagt der eine: „Mir ist letztens was passiert. Meine Frau hat ‚Das doppelte Lottchen' gelesen und daraufhin Zwillinge bekommen." – Sagt der andere: „Das ist gar nix! Meine Frau hat ‚Die drei Musketiere' gelesen und daraufhin Drillinge bekommen." – Der dritte wird kreidebleich, springt auf und schreit: „Oje, meine Frau liest gerade ‚Ali Baba und die 40 Räuber'..."

Eine Schildkröte klettert mühselig einen hohen Baum hinauf. Als sie die Krone erreicht hat, blickt sie in die Runde, springt und breitet die Beinchen auseinander. Sie prallt heftig auf dem Boden auf und macht sich sogleich wieder auf den Weg nach oben. Und wieder springt sie und fällt jämmerlich auf den Boden.

Das Drama wiederholt sich einige Male. Zwei Bäume weiter sitzt ein Taubenpärchen. Meint sie zu ihm: „Ich glaube, es ist an der Zeit, ihm zu sagen, dass er adoptiert wurde".

Ein Kunde ruft bei der EDV-Hotline an: „Mein Rechner ist abgestürzt. Nichts geht mehr!" Hotline: „Ist denn der Cursor noch da?" Kunde: „Nein, ich bin ganz alleine im Büro."

Was sind 20 Millionen Blondinen vor der Himmelstür? Die größte Rückrufaktion aller Zeiten!

„Stimmt es, dass sich der Papst als Trainer der deutschen Nationalelf angeboten hat?" – „Ja, natürlich. Er hat ja immer gesagt, er geht da hin, wo das Elend am größten ist!"

Bauer und Bäuerin gehen zum ersten Mal ins Kino. Im Saal ist es stockdunkel. Die Platzanweiserin kommt ihnen mit einer Taschenlampe entgegen. „Pass auf, Resi!", ruft der Bauer warnend, „ein Fahrrad!"

„Hat denn die Abmagerungskur bei deinem Mann gewirkt?" – „Sagenhaft sogar! Er hatte auf der Brust doch ein tätowiertes Schlachtschiff. Das ist jetzt nur noch ein Faltboot!"

Was Ihr Leser wollt

Ich habe mich riesig geärgert, als ich die SCREENFUN 5/00 sah. 151 Sticker von diesen verdammten Pokémon! Wieso verschwendet ihr so viel Papier für so was? Die SCREENFUN soll doch auch ein Magazin für Jugendliche sein – wieso schreibt ihr dann so viel über „Pokémon – Der Film"? Ich kann das nicht verstehen!

Wie viele Babys habt ihr denn in eurer Redaktion, die Pokémon spielen?
Peter, Pegnitz

Lieber Peter,
wir können Deinen kontrollierten Ärger durchaus verstehen, denn die „Poké-Manie" ist wirklich nicht jedermanns Sache. Aber es wünschen sich eben auch viele von unseren Lesern solche Sticker und Poster. Und wir berücksichtigen diese Wünsche genauso wie die der anderen. Deswegen gibt es auch immer mal Berichte und Gimmicks, die mit den Pokémon zu tun haben. Es finden aber auch die Poké-Hasser Beachtung. Denk nur noch mal an den Rummel, den der Bericht über die Webseite *mustbedestroyed.com* in der SCREENFUN 3/00 ausgelöst hat.

Zudem achten wir darauf, ein ausgewogenes Angebot an Postern und Ähnlichem für Euch parat zu haben – so findet Ihr in diesem Heft nicht nur „Pokémon Snap"-Schnappschüsse für die Wand, sondern auch ein „Diablo II"-Motiv. Die Poster sind immer zweiseitig bedruckt. Du bist also nicht gezwungen, Dir Dein Hassobjekt „an die Wand zu klatschen", sondern kannst auch das Motiv auf der Rückseite aufhängen, wenn's Dir gefällt. Zudem gibt es ein Spezial-Poster, das der Leserservice extra für alle Lara-Fans geordert hat und das man direkt beim Leserservice anfordern kann. Die Adresse steht unter in der roten Leiste.

Das Gesagte gilt auch für den Kinobereich. In der SCREENFUN sollt Ihr alle wichtigen und für Euch interessanten Filme finden, die in deutsche Kinos kommen. Dazu gehört auch der „Pokémon"-Movie. Viele Leser wären sehr enttäuscht gewesen, wenn wir diesen Film vergessen hätten!

Wir versuchen einfach, für alle Leser etwas Passendes im Heft zu haben. Übrigens: Was magst Du eigentlich?

BIOS-Knacker

Mein Vater hat in unseren Computer ein BIOS-Passwort eingebaut. Lässt es sich knacken? Wenn ja, wie? Ich möchte nicht unbedingt den PC aufschrauben!
Vincent, Kronshagen

Lieber Vincent,
Du hast leider nicht geschrieben, warum Du das BIOS-Passwort herausfinden musst. Aber egal, warum Du an es rankommen willst, lass lieber die Finger davon! Es gibt zwar eine komplizierte Methode, über das Löschen der CMOS-RTC-Uhr auf dem Motherboard das Passwort zu löschen, aber dazu müsste man den PC aufschrauben.

Wenn Du den Rechner aber öffnest und auf dem Motherboard rumbastelst, besteht die Gefahr, dass Du den PC beschädigst und sämtliche Einstellungen löschst! Die Garantie, die es auf das Gerät eventuell noch gibt, erlischt ebenfalls. Und vielleicht passiert darum mit der Geduld Deines Vaters dasselbe. Also verzichte in diesem Fall lieber darauf, Dich als „PC-Knacker" zu betätigen!

Hirnlose Memory Card

Ich habe mir vor ungefähr einem halben Jahr eine Playstation-Memory-Card (8 Megabyte, aufgeteilt in acht Steckplätze mit je 1 Megabyte) mit digitaler Anzeige, aber ohne integrierten Datenschutz gekauft. Jetzt kann ich nur noch den Steckplatz wählen, den ich zuletzt gespielt habe. Die restlichen sieben Steckplätze kann ich nicht mehr anwählen. Könnt ihr mir sagen, wie ich es schaffe, die Memory Card zu reparieren?
Stefan, Hänchen

Lieber Stefan,
versuch zunächst, über das Einstellungsmenü im Memory-Card-Manager die gewünschten Steckplätze erneut anzuwählen und doppelte Spielstände rauszunehmen (löschen).

Sollte das nicht funktionieren, gibt es noch die Möglichkeit, die Memory Card bei der Firma Wolfsoft GmbH über eine spezielle Software im PC einlesen zu lassen. Die Spielstände können dann auf eine neue Memory Card übertragen werden – aber natürlich nur, wenn sie nicht komplett hinüber ist! Es sollte auch keine komprimierte Card sein.

Für eine derartige Sicherungsaktion musst Du rund 30 Mark ausgeben. Nähere Infos bekommst Du von der Firma Wolfsoft selbst über die Telefonnummer (02622) 835 83 oder im Internet unter der Adresse: *www.wolfsoft.de*

Game-Boy-Modul-Schutz

Ich habe mir vor kurzem die gelbe Edition der „Pokémon" gekauft, doch ich war enttäuscht, als ich sah, dass beim Modul keine Hülle mehr dabei ist. Kann man sich dieses Case auch nachkaufen? Und wenn ja, würdet ihr mir Preis und Händler sagen, wo man dieses Case kaufen kann?
Dennis, Mettmann

Lieber Dennis,
es ist leider wahr: Die praktischen kleinen Modulboxen, die einem Game-Boy-Modul früher beilagen, hat Nintendo schon seit Längerem einfach eingespart. Das ist natürlich umso ärgerlicher, als ein Game-Boy-Spiel ja auch nicht gerade billig ist und ohne Box leichter kaputt gehen kann.

Wenn Du Deine Game-Boy-Module trotz Nintendos Knickerigkeit schützen willst, gibt es nur die Möglichkeit, Modulboxen bei Mell's Gameshop nachzubestellen. Die Telefonnummer lautet (0651) 991 30 21.

Die Schutzhüllen kosten dort im Zehnerpack rund 40 Mark. Man hat die Wahl zwischen durchsichtigen, roten, blauen und gelben Boxen.

Mit etwas Glück kannst Du das Objekt Deiner Begierde aber auch gewinnen: Wir verlosen in dieser Ausgabe der SCREENFUN nämlich viermal fünf solche Modulboxen. Schau einfach mal auf die Jackpot-Seite 130!

Die ganze „Final Fantasy VIII"-Welt auf einem Gemälde! Von Xiaoxi aus Wien

„Note-Boy" zum Spielen?

Ich rätsle ja schon ewig, was für einen Computer ich mir zulegen sollte. Notebooks finde ich ja supertoll, weil ich aus Platzmangel keinen größeren PC haben kann. Nun weiß ich allerdings nicht, ob Notebooks immer eine 3D-Grafikkarte haben oder nicht. Könnt ihr ein Notebook zum Spielen empfehlen?
Britta, Meppen-Hemsen

Liebe Britta,
Du suchst also einen vergrößerten Game Boy mit 10 Gigabyte Festplatte, super Grafik und coolem Sound, der noch in die kleinste Bude passt?

Da sieht's leider duster aus, denn die Industrie hat das Notebook als Spielemaschine noch nicht entdeckt. Deswegen gibt es kaum Geräte, die beim Spielen qualitativ an die großen Rechner rankommen – vor allem bei 3D-Grafikkarten sieht's für Notebooks ganz schlecht aus. Die meisten Geräte, die derzeit auf dem Markt sind, besitzen überhaupt keine 3D-Grafikkarte. Mit anderen Worten: Viele 3D-unterstützte Spiele lassen sich auf dem Notebook auch nicht spielen.

Ein weiterer Nachteil: Bei den meisten Notebooks handelt es sich um

NEUES VOM LESERSERVICE

Auf Pokémon und auch Pikachu-Witze können wieder so viele Briefe erreicht, dass wir Ihnen diesmal zwei ganze Spalten auf den Leserbriefseiten gegönnt haben! Lest die Statements auf Seite 129 einfach mal durch und genießt sie!

Der Pikachu im Gurkenglas – abgebildet auf den Leserbriefseiten in SCREENFUN 6/00 – war sehr umstritten. Die einen hassten ihn aufrichtig (genau wie die Internet-Site www.mustbedestroyed.com) die anderen wollten ihn unbedingt beim Leserservice bestellen. Deswegen verkünden wir es hier noch mal öffentlich: Der Pikachu im Gurkenglas ist nicht käuflich (sorry) und auch nicht im Internet zu bestellen, wirklich nicht! Er ist einmalig, gehört der SCREENFUN-Redaktion und ist auch nur hier bei uns zu bewundern oder zu ermalitzen!

WIR FÜR EUCH

Das SCREENFUN-Crew bietet Euch einen umfassenden Service für alles, was am Videospiel Spaß bringt!

Ihr könnt uns jederzeit Briefe schreiben, E-Mails und Postkarten schicken und uns anrufen. Schreibt uns, wenn Ihr Vorschläge und Anregungen habt – Eure Meinung ist uns sehr wichtig!

Fragt uns auch, wenn Ihr etwas über Spiele oder Soft- und Hardware wissen wollt. Das Team vom SCREENFUN-Leserservice beantwortet alle Eure Briefe und E-Mails! Ein paar davon drucken wir auf den Leserbriefseiten im Heft ab. Dann müssen wir sie allerdings zum Teil kürzen. Schreibt an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Leserpost
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Oder schickt eine E-Mail an: leserpost@screenfun.de

WENN DU

NUTZT DIE TRIX PER FAX!

Standorten, Cheats und Lösungen – für fast alle Spiele – für jedes System – rund um die Uhr – und um die Ohr!

Unter der weißen Telefonnummer ermittelt Du innerhalb Deutschlands die Gesamtliste aller abrufbaren TRIX PER FAX. Ein Anruf kostet 0,31 DM pro Minute. Du brauchst dafür das Einverständnis Deiner Eltern.

NEU!

(0190) 499 377

SCREEN-GALERIE

„Wehe, es kommt mir einer zu nahe!" denkt sich Kenny. Von Nils aus Oberhausen

Zwei der begehrten Pokémon auf einem Bild. Von Christoph aus Tristach

Anime-Kämpfer wissen, wie man sich motiviert! Gemalt von Kim aus Wiltz/Lux

Das könnt Ihr auch?

Dann schickt uns Eure selbst gezeichneten oder gerenderten Bilder. Die gelungensten erhalten ein Plätzchen in der Screen-Galerie. Schreibt an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Leserpost
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Ein Sammlerstück für Pokémon-Fans: Wer den Kult auch auf Rollen ausleben möchte, der kann ein buntes Pokémon-Skateboard mit Ash-Motiv gewinnen! Wie Ihr bei der Verlosung mitmacht, steht auf der Jackpot-Seite 130. Aktionsschluss ist der 20.9.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Mails offline

Mein Vater ist bei T-Online Pro angemeldet, wo man nur eine E-Mail-Adresse besitzt. Ich habe mich bei Mail.de angemeldet. Dort muss man seine Mails allerdings online schreiben. Kann ich mich irgendwo anmelden, wo ich meine Mails auch offline schreiben kann?
Jannes, Kronshagen

Lieber Jannes,
normalerweise kann man bei den meisten Anbietern online ins E-Mail-Postfach reingehen, dann offline schalten und seine Mails auch so schreiben. Die fertigen Mails lassen sich ins Postfach verschieben und später senden. Eigentlich funktioniert das auch bei T-Online so.

Bei vielen Anbietern kannst Du Deine E-Mails auch von einem separaten E-Mailprogramm aus (zum Beispiel Outlook Express) abrufen und senden. Dazu musst Du die Daten für den Postausgangs- und Eingangsserver im Programm eintragen.

Bei Outlook Express rufst Du dazu „Konto einrichten" auf und gibst die Daten ein. Danach kannst Du Deine Mails offline schreiben. Sie werden im Postausgangsordner gespeichert, bis Du sie online wegschickst. Hast Du den Internet Explorer, gehört Outlook Express schon zum Service-Paket. Wer das Programm nicht hat, kann es von der Microsoft-Homepage gratis downloaden: *www.microsoft.com*

Solltest Du auch trotz dieser Hilfestellung mit dem Problem nicht klarkommen, gibt's noch einen – leider etwas aufwendigeren – Weg: Du kannst die Mails zur Not erst in Word schreiben und sie anschließend ins Mailprogramm kopieren.

Multimedia auf Playstation

Ich habe mir eine Musik-CD gekauft, auf der sich ein Multimedia-Part für den PC befindet. Kann ich diese CD auch mit der Playstation abspielen oder kann sie dabei kaputt gehen?
Oliver, Berlin

Lieber Oliver,
Auf der Playstation kannst Du den Musikteil der CD anhören, leider aber nicht die Videos auf der CD ansehen. Dazu brauchst Du immer noch einen PC, der Windows und die Windows-Player-Software zum Abspielen von Multimedia-CDs installiert hat.

Die Playstation kann beim Abspielen einer CD-ROM falschen Formats übrigens nicht kaputt gehen.

Komplettsysteme. Du kannst also nicht einfach jede 3D-Grafikkarte nachträglich einbauen. Das Gleiche gilt für Speichererweiterungen. Wenn das Notebook in spätestens ein oder zwei Jahren dem technischen Fortschritt hinterherhinkt, lässt es sich nicht so ohne Weiteres – und vor allem kostengünstig – aufrüsten. So ein Umbau ist nämlich meist teurer und technisch aufwendiger als das Aufrüsten eines normalen PC.

Auch das musst Du vor dem Kauf eines Notebooks bedenken: Für Multimedia-Anwendungen taugen sie auch aufgrund ihrer 14-Zoll-Monitore weniger. Beim Spielen bringt ein normaler Rechner mit großem Monitor (mit 19 Zoll aufwärts zum Beispiel) immer noch am meisten Fun!

Da Notebooks also nicht nur weniger zockerfreundlich sind, sondern auch noch viel Geld kosten (zwischen 5000 und 6000 Mark) solltest Du vielleicht doch Platz im Zimmer freischaufeln und Dir einen „normalen" PC kaufen. Mit 1600 bis 3000 Mark für einen Pentium-III-Rechner (je nach Ausstattung) kommst Du ungleich günstiger weg. Und das Angebot der Computerhändler ist so groß, dass Du Dir gleich einen speziell für Deine Spielwünsche zugeschnittenen PC aussuchen kannst.

BRAVO SCREENFUN

Impressum

Erscheint im Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag KG, Charles-de-Gaulle-Straße 8, 81737 München

Anschrift der Redaktion:
Heinrich Bauer SMARAGD KG
BRAVO SCREENFUN
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Postadresse:
BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München, Telefon: 089/6786-0, Fax: 089/6786-7477, Leserservice: 089/6786-7460, E-Mail: leserpost@screenfun.de

Chefredakteur: Andreas von Lepel *(verantwortlich im Sinne des Presserechts)*
Stellv. Chefredakteur: Gerhard Fuhrmann
Art Director: Sigrid Kowalewski
Textchefin: Martina Hornung
Schlussredaktion: Doris Krieger
Redaktion: Lisa Brack, Rainer Fellmann, Knut Gollert, Ulrike Goreßen, Tini Karthan *(Assistenz)*, Michael Stapf, Christiane Strobel, Volker Weitz
Bildredaktion: Marita Reich
Grafik: Markus Beyer, Igor Clukas, Michael Mittermair, Martina Schmid, Christian Ziegler
Leserservice: Florentine Metz *(Ltg.)*, Markus Gebhardt, Stefan Karthan, Olaf Zibler

Autoren der Ausgabe 9/00: Oliver Ehrle, Joachim Enderlin, Eckart Foos, Winnie Forster, Frank Glaser, Heinrich Lenhardt, Michael Martin, Karen Oetzel, Melanie Reul, Hannes Rügheimer, Hirofumi Yamada, Marco Zierl

Herstellung: Kurt Müller, Manfred Wimmer

Titel: SVG

Anzeigen: Heinrich Bauer Verlag Anzeigen + Marketing KG, Brieffach 3000, Burchardstr. 11, 20079 Hamburg
Telefon: 040 / 30 19 32 27, Fax: 040 / 30 19 31 24
Marketing Management: Heino Wilkens
Anzeigenkontakt: Carolin Gluth, Tel. 089 / 6786-7278, Ilka Krebs, Tel. 089 / 6786-7280
Verantwortlich für den Inhalt: Viola Schwarz
Verantwortlich für die Struktur: Dirk Jacobi
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 2.

BRAVO SCREENFUN kostet im Einzelhandel DM 4,50. Auslandspreise: Österreich: öS 38,00; Schweiz: sfr 4,70; Italien: Lire 6.700,00; Niederlande: hfl 5,50; Belgien: bfr 110,00; Frankreich: FF 21,50; Tschechien: kc 103,00; Spanien: Ptas 580,00; Kanarische Inseln: Ptas 600,00; Griechenland: Dr 1.150,00; Slowenien: SIT 750,00.

Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Bilder, Datenträger usw. wird keine Haftung übernommen. Copyright 2000 für den gesamten Inhalt, soweit nicht anders angegeben, by Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag, München. Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit vorheriger Genehmigung.

Repro: Otterbach Repro GmbH & Co., Hardbergstr. 3, 76437 Rastatt

Druck: VPM, Karlsruher Str. 31, 76437 Rastatt

Vertrieb: VKG Verlagvertriebs KG, Brieffach 4000, 20086 Hamburg

Nachlieferservice: Pressevertrieb Nord, Schnackenburgallee 11, 22525 Hamburg
Telefon: 040 / 853 69-140, Fax: 040 / 853 69-141

Fragen zum Abonnement:
AVG Abonnement-Vertriebsgesellschaft mbH, Postfach 11 22 02, 20422 Hamburg
Telefon: 0180 / 531 39 39, Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr. Fax: 040 / 30 19 81 82
E-Mail: Kundenservice@bauerverlag.de

Abo-Bestellungen:
AVG Abonnement-Vertriebsgesellschaft mbH, Postfach 11 22 02, 20422 Hamburg
Telefon: 0180 / 530 14 17, Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr. Fax: 040 / 30 19 81 82
E-Mail: Kundenservice@bauerverlag.de

Importeur für Österreich:
BAZAR Zeitungs- und Verlagsges.m.b.H. & Co. KG Postfach 1041, A-1041 Wien. Telefon: 01 / 501 47 21.
Abo-Service und Nachbestellungen:
Telefon: 06246 / 882 / 53 80

NICHT MEHR WEITERKOMMST...

SCHREIB UNS!

Bestenfalls Lösungen und Hintergründe kannst Du auch auf einer Postkarte schriftlich anfordern. Schreib Deine Postkarte an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Trix per Post
Postfach 200221
80002 München

Die gewünschte Lösung wird Dir innerhalb von zirka zwei Wochen zugeschickt. Fordere bitte pro Postkarte nicht mehr als drei Lösungen an!

RUF DIE HOTLINE AN!

Täglich von Montag bis Freitag gibt Euch die SCREENFUN Hotline persönlich Tipps zu Eurem Spiel. Ruf an unter:

(089) 67 86 74 60

Bitte ruft nur in wirklich dringenden Fällen an. Die Hotline glüht sonst durch – und alle Hilferufe sollten durchkommen!

WENN DU WAS VERPASST...

HEFTE

Keine Panik! Jede vorherige SCREENFUN lässt sich nachbestellen, sobald sie zirka einen Monat vom Markt ist. Ruf beim Pressevertrieb Nord an oder schick ein Fax an diese Adresse:

Pressevertrieb Nord
Schnackenburgallee 11
22525 Hamburg
Tel.: (040) 85 36 91 40
Fax: (040) 85 36 91 43

Du kannst auch online bestellen unter:
www.hbv.de

POSTER & GIMMICKS

Du brauchst noch ein Poster, einen Kurs oder ein anderes Gimmick?

Wenn Du uns einen an Dich selbst adressierten und mit 3 Mark frankierten DIN-A4-Umschlag schickst, erhältst Du Wunsch-Poster, Kurs oder anderes Extra, so lange der Vorrat reicht! Schreib an:

Redaktion
BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Bestellwunsch
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Illustration: Rolf Boyke

SuperTrix!

Das ist unser absolut heißester Trick

Jeder neue BRAVO ScreenFun Abonnent bekommt jetzt als Dankeschön das Special-ScreenTrix-Package – die Ausgaben 1999 und 2000, die es nicht mehr zu kaufen gibt. Mit BRAVO ScreenFun und den beiden Sonderheften holst du dir den satten Spielespaß ins Haus und steigst in Sachen Games, PC & Co. künftig easy durch.

Giga-Gamefun!

Unschlagbare Abo-Vorteile

- Du versäumst ab sofort keine BRAVO ScreenFun-Ausgabe mehr!
- Du hast alle Hefte pünktlich im Briefkasten!
- Du zahlst keine Zustellgebühr!
- Du kannst das Abo jederzeit wieder kündigen!

Bitte Coupon ausfüllen und schicken an: Heinrich Bauer Verlag, Brieffach 14307, 20086 Hamburg.

JA, bitte liefert mir BRAVO ScreenFun *bequem im Abonnement zum gleichen Preis wie am Kiosk zum Bezugspreis von halbjährlich DM 27,00 regelmäßig.*

Die Zustellgebühr übernimmt der Verlag und die Belieferung kann ich jederzeit zum nächst erreichbaren Heft beenden! Das Geld für eventuell schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Hefte, erhalte ich dann umgehend zurück. Die beiden BRAVO ScreenTrix-Hefte **(370)** kann ich in jedem Fall behalten. Ich bin damit einverstanden, dass mir der Verlag weitere interessante Angebote macht (falls nicht erwünscht, bitte streichen). Die erste Zeitschrift kommt in ca. 4 Wochen. Bitte liefert an:

Name

Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

❑ Ich zahle bargeldlos per Bankeinzug und erhalte meine Zeitschrift einen Monat kostenlos.
❑ 1/2-jährlich ❑ jährlich

Kontonummer

Geldinstitut BLZ

❑ Ich zahle gegen Rechnung ❑ 1/2-jährlich ❑ jährlich

Telefon

1. Unterschrift

(Unterschrift des Erziehungsberechtigten, falls du noch keine 18 Jahre alt bist.)

Vertrauensgarantie: Ich weiß, dass ich innerhalb von 14 Tagen ab Absendung der Bestellung – rechtzeitiges Absenden genügt – diese Bestellung beim Heinrich Bauer Verlag, Brieffach 14307, 20086 Hamburg widerrufen kann. Dieses Angebot ist gültig bis zum 30.11.2000 und gilt nicht für Auslandsbestellungen.

Datum

2. Unterschrift

Geburtsdatum

OV 03/005

02/01938

Abo-Hotline
0180/5301417*
*(DM 0,24/Min.)
Fax 040/3019-8182

Abartige Pika-Fantasien?

Pikachus Leiden im Gurkenglas und im Internet (www.mustbedestroyed.com) beschäftigen viele von Euch immer noch. Hier sind weitere Meinungen. Ihr wisst ja, wo Ihr hinschreiben könnt, wenn Ihr noch was zum Thema beisteuern wollt!

Ich fand die „Pokémon"-Serie von Anfang an total gut – endlich mal wieder eine Kindersendung, in der sich die Figuren nicht gegenseitig abknallen und kaltmachen. Ich denke, dass die Freundschaft zwischen Ash und Pikachu für Kinder ein Vorbild ist, so sehen sie, wie man Menschen und Tiere zu behandeln hat.

Solche Fotos wie Pikachu im Gurkenglas sollte man verbieten. Das zeigt doch nur, dass manche Kids eine total abartige Fantasie haben.

Heutzutage ist jeder Film und jedes Computerspiel, in dem nicht zu sehen ist, wie man sich gegenseitig mit Waffen attackiert und das Blut meterweit spritzt, total „uncool" und langweilig. Sogar mein zehnjähriger Bruder urteilt bereits so!
Stefanie (16) aus Bamberg

Die einen lieben ihn, die anderen das Gurkenglas: Pikachu hat Fans und Feinde

Ich sehe es schon kommen, dass Deutschland genauso „Pokémon"-bekloppt wird wie die USA. Dort gibt es mehr „Pokémon"-Läden als Eichhörnchen im Central Park! Die „Pikachu-Killer-Site" finde ich daher toll! Ich muss doch meine „Pokémon"-Frustration auch irgendwo auslassen können. „Pokémon"-Fans müssen die Seite ja nicht besuchen! Ich meine damit, jeder tut, was ihm Spaß macht – warum nicht auch Pikachu töten?!
Christina aus Leinefelde

Ich will sagen, wie lächerlich ich es finde, sich so über die Pikachu-Homepage aufzuregen. Überall hört man nur von „Pokémon" und man wird ständig angequatscht. Dabei kümmern sich die „Pokémon"-Fans doch auch nicht darum, ob es andere vielleicht nerven könnte, ständig von etwas umringt zu sein, was man absolut hasst!

Übrigens, ich finde Bilder, auf denen ein Stofftier gequält wird, nicht gerade brutal. Was soll man denn dann noch über die wirklich brutalen Sachen sagen?
Pascal, per E-Mail

Ich finde „www.mustbedestroyed.com" super. Als begeisterter „Pokémon"-Hasser war ich schon oft auf dieser Website. Meine Meinung ist, „Pokémon" ist doch Kleinkinderkram (like „Teletubbies"). Ich glaube, ich spreche im Namen aller „Pokémon"-Gegner, wenn ich sage, das ist Verblödung derer, die es sich ansehen. Schon allein der Wortschatz der Pokémon müsste reichen, um es abzuschaffen!
Daniel aus Thannhausen

„Pokémon" ist doch einfach Geschmackssache, so wie manchem ein rotes T-Shirt besser gefällt als ein blaues. So was wie „Pikachus letzte Stunde" ist eine kleine Verarschung, über die man sich amüsieren kann, auch wenn man Pikachu über alles liebt, arghhh...! Also Fans, versucht einfach den Witz in solchen Sachen zu erkennen und versteht es nicht als bösartige Anmache!
Rinoa aus München

Man sollte die Meinung der anderen respektieren. Die einen lieben Pikachu am Stück, die anderen in seine Einzelteile zerlegt – ist doch alles halb so schlimm, schließlich ist Pikachu nur eine imaginäre Comic-Figur. Wenn man so etwas mit Menschen macht, dann ist das wirklich ein Thema, über das sich streiten lässt.

Die einzigen, denen Pikachus Tod noch nahe gehen könnte, sind die kleineren Fans, die Realität und Fantasie noch nicht auseinander halten können. Ihr von der SCREENFUN könnt ruhig weiter über „Pokémon" und Anti-„Pokémon" berichten. Dann hat jeder Leser etwas, was ihn interessiert. Ihr wisst ja wohl nur zu gut, dass nicht jeder Leser ein Pokémon-Fan ist!
Nicole aus Herborn-Burg

Die Jackpot-Gewinner

Herzlichen Glückwunsch!

Hier findet Ihr die Namen aller Gewinner bei Aktionen in der SCREENFUN 7/00. Das SCREENFUN-Team wünscht Euch viel Spaß mit Euren Gewinnen. Auch diesmal findet Ihr im Jackpot wieder viele tolle Preise: Werft einen Blick auf Seite 130.

Stichwort „Bond"
je 1 „James Bond"-Filmbuch
Florian Grabowski, Eckelsheim · Petra Lutz, Stuttgart · Mira Zobel, Hamburg

Stichwort „Carrera"
1 Carrera-Rennbahn
Roland Kurzenberger, Weinheim

Stichwort „Charts 7"
1 Jahres-Spiele-Abo
Patrick Sulejmani, Salzgitter

Stichwort „Chartskarte"
1 Playstation und 3 Spiele eigener Wahl
Martin Brzezicki (bei Kienzle), Grötzingen

Stichwort „Disney"
je 1 „Verrückte Spielesammlung" von Disney
Marc Bickelmann, Merchweiler · Marco Heinze, Neustadt · Cindy Kümmerle, Bad Fr'hall · Florian Latzelsberger, Berlin · Kerstin Maron, Berlin · Zoe Schullheiß, Schwarzenbach a. d. Saale · Benedikt Schüllner, Ochsenfurt · Karin Wagner, Biedergemünd

Stichwort „Euro"
je 1 Pringles-Fußball
Steve Altkrüger, Jamlitz · René Flöting, Großziethen · Andrea Horst,Höchstberg · Thielo Kühnel, Liebenau bei D. · Silvia Michel, Herbrechtingen · Helmut Paszana, Wiggensbach · Gerold Sauter, Albstadt · Stefan Schmidt,Thale · Svenja Stiehl, Hohenroda · Stefan Stieper,Auetal

Stichwort „Gelb"
je 1 US-Version „Pokémon Gelb"
Robert Bobic, Montbeliard · Paul Fröhlich, Annweiler · Simon Guddal, Eime · Thomas Procek, Wittlich

Stichwort „Handy"
je 1 LOOP-Kombi-Pack von Viag Interkom
Darius Kuziok, Hamburg · Malle Reidenbach, Issum · Daniela Sauer, Nesse

Stichwort „Pummeluff"
je 1 SCREENFUN-LOOP-Handy
Tom Hausler, Hamburg · Tobias Herbst, Nordholz bei Bremerhaven · Stefan Jurczyk,Steinfurt

Stichwort „Lieblings-Homepage"
je 1 Telefonkarte und Doppel-CD „BRAVO Hits 29"
Christian Abbel,Bad Homburg · Heidi Mühlhausen, Kaufungen · Ina Hoffmann,Siebeldingen · Felix Knittel, Aitrach · Keith Hufski,Bochut

Stichwort „Loveparade"
1 Reise zur „Loveparade" in Berlin für 2 Personen
Natalie Carstensen, Bokel

Stichwort „Maske"
1 „Scream 3"-Package
Dirk Neumann, Mannheim

Stichwort „Pokémon"
je 1 Pokémon-Wecker oder 1 Pokémon-Uhr
Daniela Fießmann,Kulmbach · Fabian Köpsel, Marne · Jessica Martin,Großostheim · Petra Ulbrich, Buchholz · Hanna Wehrum,Rüsselsheim · Anne Martin, Berlin · Philipp Purucker,Thale · Sabrina Quint,Kamen · Patrick Schüler, Berlin · Verena Stappelton, Modautal-Asbach

Stichwort „Sofa"
je 1 Paket von handy.de
David Beyer, Lüchow · Alex Blaz, Obertshausen · Karl Burgmann, Frankfurt · Rafael Giessel, Baldham · Daniel Kellermann, Altdorf-Unterrieden · Florian Kohler, Spiesen-Elversberg · Christian Meinen, Westerwede · Mirko Rabe, Welver · Robertino Renz, Winnenden · Manuel Stowasser, Altomünster

Stichwort „Spiele-PC"
je 1 Multimedia-Spiele-PC
Janis Friedrich, Friedberg · Cornelia Kellner, Greiz · Benjamin Reitz, Eschweiler

Stichwort „Star Wars"
je 1 „Star Wars"-Comic oder
1 limitierte „Star Wars I"-Ausgabe
Fabian Bach, Berkach · Katrahnbja Reinsch, Saarbrücken · Laslo Wenzl, Regen · Patrick Alke, Wuppertal · Jenny Bauch, Salzgitter · Jos Blum, Michelbuch · Patrick Löw, Kalchreuth · Erik Mosny, Berlin · Stefan Richter, Steinfeld · Christian Schmitt, Poppenhausen · Jana Thiel, Gera · Stefan Wemmert, Neumünster · Benjamin Wijckmans, Soest

Stichwort „Welt"
je 1 Bond-DVD-Paket
Kevin Kockol, Neuenkirchen · Rainer Tänzer, Erfurt · Sherasa Wenihe, Porta Westfalica

trixletter@screenfun.de

Im vorigen Heft, SCREENFUN 8/00, hat auf der Leserbriefseite 119 der Fehlerteufel gnadenlos zugeschlagen (na warte, dich kriegen wir auch noch!) und sicher einige von Euch etwas verwirrt: Denn die E-Mail-Adresse, unter der man sich den Trixletter ins Haus bestellen kann, lautet natürlich nicht *www.trixletter@screenfun.de* wie im Heft genannt, sondern einfach nur *trixletter@screenfun.de*

Alle, die vergeblich und vielleicht sogar verzweifelt versucht haben, eine Trixletter-Anforderung an die falsch genannte Adresse zu senden, bitten wir um Verständnis. Der Kampf gegen den Fehlerteufel ist hart!

Übrigens: Wer den Leserservice nicht auf dem Postweg kontaktieren möchte, kann auch eine E-Mail hinschicken: *leserpost@screenfun.de*

Alle Anschriften und Adressen, unter denen Ihr uns erreicht, stehen in den roten Servicekästen ab Seite 126.

10/00 VORSCHAU

BRAVO SCREENFUN

Im Combowahn: „Tony Hawk's Pro Skater 2"

Klein und fein: die besten Handy-Spiele

Die Sommerpause ist vorbei – freut Euch auf „Heavy Metal F.A.K.K. 2", „Sydney 2000", „Tenchu 2" und die „Star Trek"-Spiele „Voyager" und „Invasion" • MP3-Songs übers Kabelnetz • Horrorparodie im Kino: „Scary Movie" • GPRS – High Speed fürs Handy • Trix zu „Pokémon Snap"

Das Heft 10/00 erscheint am 20.9.2000

AUFLÖSUNG

aus Heft 8/00

			K	S	L	P		S		R				
S	C	O	T	T		A	B	O		G	E	R	N	E
	A	N		A	R	M		I	W	A	N		A	U
A	L	T	E	R		E	I	N		M	A	N	T	E
	L	E	I	C	H	T		T	E	S	T		T	O
		R		R	A	T						L	E	N
A	H	N		A	R	A					J	A	R	D
	E		O	F	T						K		U	
D	R	A	H	T		H					A	B	E	L
	T		N		H	A	N	D			R	I	A	O
	Z	U	E	G	E	L		A	R	G			R	A
		D		A	X	T		V	E	R	O	N	I	C
X	R	O	A	T	E			E	D	A	M			H
	O			T	R	A	M			N	A	E	S	S
X	N	A	B	E		T		E	I	D		L	E	E
	A	A	L		J	O	V	I			I	D	E	E
A	L	S	O		O	M	E	N		A		F		R
	D		N	A	H		R	E	E		W	A	G	E
	O	R	D	E	N		B	R	I	T	A	N	N	I
						S		S	T	U	S	S		

Das Lösungswort des Kreuzworträtsels in Ausgabe 8/00 lautet: BLUETOOTH

Suchbild

von Fun-Seite 125

Total schräg: Patrick Stewart

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Achtung, das ist die Telefonnummer: (0190) 499 340 XX

Im Jackpot warten jede Menge Preise auf Euch! Wer an einer Verlosung teilnehmen will, kann uns eine ausreichend frankierte Postkarte schreiben (Adresse: BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München). Oder ruft einfach an (das ist leider nur innerhalb von Deutschland möglich): Die Aktions-Telefonnummer (TEL) ist (0190) 499 340 plus ein zweistelliger Kenncode. Jede Verlosung hat ihre eigene Telefonnummer – schaut sie auf dieser Seite nach! Und so geht's: Wählt am Telefon die jeweilige Aktionsnummer. Nennt nach der Kurzansage das genaue Stichwort, Euren Namen, Eure Adresse und Eure Telefonnummer. Ein Anruf kostet pro Minute 0,81 DM (0,41 EUR). Das Einverständnis der Eltern wird vorausgesetzt. Aktions- und Einsendeschluss für Heft 9/2000 ist der 20.9.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Seite 22

3 x Spiele-PC

SCREENFUN verlost drei komplett ausgestattete Spiele-Computer für Riesenspaß am Bildschirm. Drin und dran ist alles vom Feinsten: 17-Zoll-Philips-Monitor, Pentium III 550 mit 64 MByte RAM, Riva-TNT-Grafik-Karte, 10-GByte-Festplatte, 40fach-CD-ROM-Laufwerk und Soundkarte.

TEL: (0190) 499 340 56
Stichwort „Spiele-PC"

Seite 67

4 x je 5 Boxen für Game-Boy-Spiele

Die Unordnung hat ein Ende! Ideal für daheim oder unterwegs sind die fünf stabilen Plastikboxen für Eure Game-Boy-Module.

TEL: (0190) 499 340 57 · Stichwort „Boxen"

Seite 32

5 x „Power Rangers"-Spieleset

Von Bandai verlosen wir fünfmal je ein technisch raffiniertes Figuren-Set. Darin stecken Helden aus der beliebten Fernsehserie „Power Rangers".

TEL: (0190) 499 340 58 · Stichwort „Power"

Seite 94

5 x Experimentierkästen „Meister-Detektiv"

Für Hobby-Spürnasen: Wir verlosen fünf Kosmos-Kästen mit Kleinbildkamera, Lupe, Fingerabdruckpulver und Knetmasse.

TEL: (0190) 499 340 59 · Stichwort „Detektiv"

Seite 124

3 x Sega Dreamcast

„Virtua Tennis" oder „Crazy Taxi" auf der eigenen Konsole daddeln oder mit ihr im Internet surfen? Wir verlosen drei Sega Dreamcasts unter allen Teilnehmern, die das Fun-Rätsel richtig lösen.

TEL: (0190) 499 340 60 · Das Stichwort ist das Lösungswort des Fun-Rätsels auf Seite 124

Seite 110

3 x „Three Kings"-Uhren

Die Stars im Kinofilm „Three Kings", George Clooney, Mark Wahlberg und Ice Cube, wären froh gewesen über so eine Super-Uhr bei ihrem Wüstentrip! Drei in der Silberbox gibt's zu gewinnen.

TEL: (0190) 499 340 61 · Stichwort „Kings"

Seite 127

Oben schwarz und unten „Pokémon" drauf

1 x „Pokémon"-Skateboard

Ein harter Poké-Sammler schnappt es sich! Beim Kick-Flip sieht man bei diesem Skateboard auf der Unterseite den Pokémon-Trainer Ash in voller Aktion.

TEL: (0190) 499 340 62 · Stichwort „Skaten"

Seite 115

3 x „Muppet"-Package: Puppe + Game-Boy-Spiel + T-Shirt

Kermit & Co. in allen Variationen: Wir verlosen drei Bundles mit je einer Kermit-Puppe, T-Shirt und Spiel für Game Boy Color.

TEL: (0190) 499 340 63 · Stichwort „Kermit"

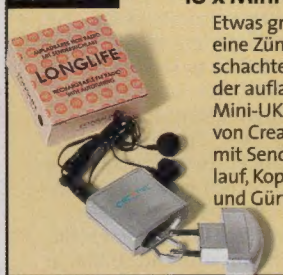
Seite 18

1 x Jahres-Spiele-Abo

Unter allen Einsendern, die uns ihre Spiele-Top-5 verraten, verlosen wir 1 Jahres-Abo mit monatlich einem Spiel Eurer eigenen Wahl. Schickt eine Postkarte mit dem Stichwort **„Charts 9"** an BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München. Einsendeschluss ist der 20.9.2000.

Seite 84

10 x Mini-Radio



Etwas größer als eine Zündholzschachtel ist jedes der aufladbaren Mini-UKW-Radios von Creative Labs mit Sendersuchlauf, Kopfhörer-Set und Gürtelclip.

TEL: (0190) 499 340 64 · Stichwort „Radio"

Seite 25

1 x Wilson Pro Bag

Wie die Stars aus dem starken Dreamcast-Spiel „Virtua Tennis" bist Du hiermit für den Court ausgerüstet: Am feuerroten „Wilson Pro Bag" ist alles drin und dran, was man für ein Match braucht: 98 Liter Volumen, separates Schlägerfach, Trinkflaschenhalter, Außentaschen und extra Schuhfach. Und wenn's auf dem Platz mal regnet, kein Problem – das strapazierfähige Nylonmaterial lässt nichts durch. Das wissen auch die beiden US-Topspielerinnen Venus und Serena Williams zu schätzen, die dieses Bag auf vielen ihrer Turniere dabeihaben.

TEL: (0190) 499 340 67 · Stichwort „Tennis"

Seite 16

10 x „Pokémon"-Druckstudio

Rot und Blau sind die Packungen der zwei Druckstudios für PC. Jedes bietet über 250 Projekte mit über 600 Pokémon-Vorlagen.

TEL: (0190) 499 340 68 · Stichwort „Studio"

Seite 101

2 x 20 Hologramm-Aufkleber

Passend für jedes Handy-Display: transparente Hologramm-Aufkleber mit vielen Motiven. Es gibt 2 x 20 Stück.

TEL: (0190) 499 340 65 · Stichwort „Holo"

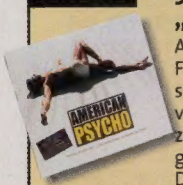
Seite 104

20 x SCREENFUN-Cap

Da gibt's was auf die Mütze: Eines von 20 brandneuen „SCREENFUN"-Caps könnte bald Euch gehören. Nennt uns einfach Eure Lieblings-Musik-Site. Schreibt an BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Lieblings-Homepage: MUSIK", Postfach 200 221, 80002 München. **Einsendeschluss ist der 31.8.2000.**

Seite 112

5 x Soundtrack zu „American Psycho"



Ab 7. September ist der Film bei uns im Kino, doch schon jetzt können fünf von Euch den Soundtrack zu „American Psycho" gewinnen. Mit auf CD: David Bowie und The Cure.

TEL: (0190) 499 340 66 · Stichwort „Sound"

TEL = Aktions-Telefonnummer

Let's brain!
wissensabenteuer erleben // online zeitreisen // neues lernen
learnetix.de
Zwölf
Das Geheimnis der Zeichen
Jetzt zeitreisen
Zwölf
Das Geheimnis der Zeichen
bei www.learnetix.de/zwoelf
Alles klar für morgen?
www.learnetix.de

VALUE SERIES VALUE SERIES VALUE SERIES VALUE SERIES VALUE SERIES VALUE SERIES VALUE SERIES

WARNUNG: GÜNSTIGER WIRD'S NICHT!

Die Value Series kommt. Anna Kournikova, Speed Freaks, Porsche Challenge und Fifth Element machen den Anfang. Je nur DM 29,95 (*unverbindliche Preisempfehlung von Sony Computer Entertainment Deutschland GmbH). Jeden Monat kommen neue Games.

PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (1,21 DM/Min.)
www.playstation.de

29,95*

Jetzt bei Deinem PlayStation-Händler:

KARSTADT

ProMarkt

RED ZAC

PlayStation®

IT'S NOT A GAME